

CONNECTION MANGA



ANIME
SEVHIME ZESSHOU
SYMPHOGEAR

MANGA
DRAGON BALL
MULTIUNIVERSO

FATE STAY NIGHT

LA BATALLA CONTINUA

248



EDITORIAL



» Bleach ha sido una de esas series que gracias a su calidad de animación e historia ha marcado a varias generaciones de otakus. Si bien, a últimas fechas no estaba tan de moda, el anuncio de su inminente final ha cimbrado a todos los seguidores de anime. ¿El desenlace? Es incierto, aunque ya empezaron a surgir en foros y sitios especializados muchas teorías sobre cómo concluirá esta brillante trama que nos atrajo durante tantos años.

En *Conexión Manga* reconocemos la importancia de Bleach, por ello hemos dedicado algunas páginas y nuestra portada a esta serie que en unos cuantos años nada más será considerada todo un clásico. Como no podía ser de otra manera, en esta edición les traemos reseñas y recomendaciones sobre lo más novedoso del anime y el manga, además de una serie de artículos y reportajes sobre temas *ad hoc* a la cultura japonesa.

Recuerden que *Conexión Manga* está también en redes sociales, a través de ellas podemos estar en contacto, así que ya lo sabes, búscanos en Twitter y Facebook.

Por último, les queremos recordar que nuestro *Conexión Manga 250* está por venir y es por ello que hemos decidido hacer una celebración en grande para conmemorar tan especial edición. En el siguiente número les daremos toda la información de cómo pueden acceder a dicha celebración, ¡no dejen de seguirnos!

CONTENIDO

ANIME

- 03 Brave 10
- 05 Kuroko No Basuke
- 07 Saint Seiya Omega
- 09 Puella Magi Kazumi Magica
- 11 Cardfight!! Vanguard S2
- 13 Natsume Yujin Cho Shi
- 15 Senhime Zesshou Symphogear
- 17 Mobile Suit Gundam Age
- 53 Tasogare Otome X Amnesia
- 55 Sankarea
- 57 Gate 7

REPORTAJE ESPECIAL

- 19 Los OAD
- 47 Anime por internet

CLAVE

- 21 The Avengers

EN PORTADA

- 41 Fate Stay Night

- 45 Tokio Travelling
- 49 Danshi Koukousei No Nichijou

51 PARA INTERPRETAR EL MANGA, RECARGADO

59 FOTOREPORTAJE

63 BUZÓN

<p>DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN</p> <p>EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDIVINOS</p> <p>EDITOR JUNIOR CÉSAR DANIEL ROSAS CLUTIERREZ</p> <p>EDITOR AUXILIAR I. A. DÁVALOS Q.</p> <p>COLABORADORES ADALISA ZARATE, J. A. DÁVALOS Q., JESÚS CHAVARRIA, MÓNICA URIBE, GABY MAMA, ARTURO VÁZQUEZ "LOBO".</p> <p>DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA</p> <p>ARTE FINAL CÉSAR MORALES MORENO</p> <p>DISEÑO SÉRGIO LÓPEZ M. "SERGIO"</p> <p>CALIDAD DIGITAL KARLA "KASUMI" TORRES AGUIRRE</p> <p>CORRECCIÓN DE ESTILO ERICA PATRICIA LÓPEZ</p>	<p>DIRECTORIO EDITORIAL</p> <p>DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDIVINOS</p> <p>ADMINISTRACIÓN CLAUDIA FLORES V.</p> <p>OPERACIONES ADRIANA VILLALOBOS</p> <p>CIRCULACIÓN ADRIANA VÁZQUEZ</p> <p>SERVICIOS</p> <p>VENTAS DE PUBLICIDAD 3323-0100 EXT. 103</p> <p>¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?</p> <p>MARCA 3323-0100 EXT. 103</p> <p>www.vanguardiaseditoriales.com</p> <p>conexionmanga@gmail.com</p> <p>ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO NO. 896629</p>
---	--

CONEXIÓN MANGA No. 248. Publicación quincenal. Fecha de publicación: abril 2012. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdivinos. Es publicada por EDITORPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 116, Col. Santa María La Ribera, México D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SERVIDA 04-2011-100010301600-900. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/4531/99/14757 No. 13069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/4531/99/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDIDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 30, México, D.F., Tel. 5191-1400 y 5191-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO Serapión Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128-8630. México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPYSA DE C.V. Serapión Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CORRADOS por Distribuidores de Impresos, S. de R.L. de C.V. Mariana Escribano No. 216, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320 IMPRESA EN JAVIC Impresos, Poniente 160, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA Las Américas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono (55) 5687-2150 y 5536-AD87, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

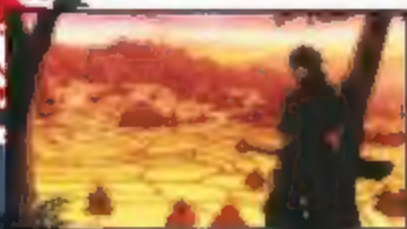


Conexión Manga Oficial

BRAVE

LOS 10 VALIENTES

Por Ivonne López Q



Este anime es muy entretenido en especial por las peleas, tanto con armas, cuerpo a cuerpo o el uso de sus poderes. Con una buena animación, tanto en los personajes, sus movimientos y los escenarios, gracias a la dirección de **Kiyoko Seyama**. En un total de 12 episodios, producidos por estudio Sakimura a principios del 2012. La historia es buena, aunque no con mucha trama, pero si el plus que le encontramos es que se ubica en medio de un acontecimiento histórico para Japón, que es antes de la batalla de Sekigahara; además de que hace uso de todo ello como los eventos, los personajes, que de seguro reconocerán algunos.

Su creador es **Shimotsuki Kairi** quien publica esta historia en manga en el 2007 en la editorial Media Factory. Su obra más conocida es *Sengoku Basara Rance Ranbu* y que es adaptada a un juego de Capcom



como *Sengoku Basara*. Por supuesto que esta no es la única historia sobre este tema, ya que se tiene el registro de una novela escrita en el período Edo por **Sanada San-daiji** de nombre *Sanada Juyushi o los Diez Héroes de Sanada*. Más tarde se publican dos novelas en el período Taisho llamadas *Sarutobi Sasuke* y *Los diez Valientes de Sanada*. También tienen apariciones uno o varios de estos personajes en series como *Samurai Warriors 2*, en *Sengoku Basara* y en *Samurai Deeper Kyo*.

10



porque al ser la única sobreviviente del templo, posee algo que todos quieren, algo tan poderoso, que el que lo tenga será el dueño del mundo. Semejante poder se encierra en la Kushimitama, una joya que está prendida en el cabello de Izanami. Y se dice que es una parte del alma de una diosa, pero que reacciona ante las emociones de su portador, poseyéndolo y aniquilando todo.

Claro que Yukimura sabe, no todo a detalle, pero sí con indicios que esa chica es especial y por ello la mantiene como su heroína, aunque siempre la secuestran, está desmayada o llorando. El chiste es que ahora Yukimura está interesado en la Kushimitama y sus secretos, por lo que empieza a reclutar a diez valientes para ello. Entre los que se encuentran Rokuro, Kakei que es un samurái con un rifle, Anastasia y Sasuke; todos ellos con habilidades singulares e inusuales. Aun Takao está, está pero los demás se integrarán conforme avanza la historia.

© 2011 Universal / Studio Sakurame



Los héroes siempre están presentes, no importa el lugar, la fecha o las creencias, son ellos los que hacen increíbles las historias. Pero encontrarlos nunca es fácil y siempre hay que estar pendientes de las habilidades de todas las personas que nos rodean para poderlos identificar.

LOS HÉROES

Como lo hace Yukimura, un señor de la época feudal en Japón del año 1599, donde el país atraviesa por cambios políticos. Por lo que ningún lugar está a salvo de ataques y conflictos, incluso los templos, y uno de ellos que es el templo Izumu, es atacado y la única que sobrevive es Izanami, una sacerdotisa del templo. Así que ahora sin nada se dirige a Shinshu Ueda para pedir apoyo a Yukimura, pero como algo trazado por el destino conoce a un ronin, Saizo, un ninja sin a quién servirle y que la salva de unos tipos que quieren secuestrarla. Así que desde ese momento el pobre de Saizo no se la puede quitar de encima, ya que está detrás de él noche y día.

Aunque eso es sólo un pequeño aspecto, ya que Yukimura enlistó a ese par como unos de sus valientes y a Saizo no le queda más remedio que fungir como el cuidador personal de Izanami, ya que siempre está en constante peligro,





KUROKO NO BASUKE

SIGUIENDO LOS PASOS DE SLAM DUNK

Por Adalberto Zúrate

Si hay algo por lo que Slam Dunk de Takehiko Inoue debe ser recordado, es por su importantísima influencia en la cultura japonesa. Inoue es el único mangaka que ha sido honrado por la Asociación de Basketball de Japón, por ayudar a la popularización del deporte y, de hecho, podemos hablar del manga de basketball antes y después de Slam Dunk.

Antes de Slam Dunk, tenemos Dash Kappel (Chicho Terremoto que pasó sin pena ni gloria en nuestro país), que si bien es la inspiración directa de Slam Dunk, se basaba más en la comedia que en el Basket. Dear Boys, contemporánea de Slam Dunk, pero que no le dio su énfasis al deporte

sino hasta después de que Slam Dunk se volviera un éxito; y nada más. Después de Slam Dunk, incluso esas series tuvieron un revival y, en general, los títulos que le siguieron comenzaron a poner mucho más énfasis en el deporte y en su dinamismo, que en otras cosas. Incluso mangas que no eran necesariamente deportivos comenzaron a igualar el basketball con los estudiantes populares, cuando antes ese puesto estaba limitado al Baseball o al Atletismo.

Entre los mangas que le siguieron al éxito de Inoue se encuentra Kuroko no Basuke



o, correctamente, El Basketball de Kuroko, del autor Tadatoshi Fujimaki. Es un título medianamente nuevo que comenzó a ser leído en la Weekly Shonen Jump desde el 2008 y que, honestamente, no había tenido gran oportunidad de lucirse estando en las

mismas páginas que Naruto, One Piece, Sket Dance, Hunter Hunter, Gintama, Bleach y Bakuman.

Dentro de la ola de historias de basketball más... "realistas", por llamarlas de alguna forma, Kuroko no Basuke es una anomalía: el argumento se centra alrededor de la "Generación Milagrosa" de una secundaria, un grupo de jugadores con habilidades prácticamente sobrehumanas para el juego. Cada uno de los cinco estelares podía imitar por turnos a otros jugadores incluyendo a grandes estrellas del deporte, lograr canastas sin importar dónde estuvieran en la cancha, poder ver absolutamente todo lo que ocurre en la cancha de juego sin importar qué, recuperar la bola en cualquier circunstancia y, finalmente, ser imposible de derrotar. Pero al terminar la secundaria, cada uno de ellos cambió de escuela, volviéndose así rivales en diferentes equipos.

El protagonista, Kuroko, también era parte del equipo, sólo que absolutamente nadie lo recuerda porque su particular habilidad es ser invisible. Porque es delgado, chaparrito, y honestamente, imposible de notar a menos que te esté hablando directamente. Por lo que el mismo Kuroko no se considera importante. Su papel en cualquier equipo es hacer que los demás puedan brillar como jugadores.

Esto es lo que hace a Kuroko no Basuke un manga muy diferente: la mayoría de los mangas tienen como protagonista o a la estrella con talento innato que debe levantar a su equipo a base de ser, literalmente, imposible de desanimar (como Oliver Atton) o al chico que no tiene ni idea de cómo es el deporte y debe aprenderlo descubriendo que es una potencia (digamos, Hanamichi Sakuragi), pero en esta ocasión tenemos a Kuroko que por su propia admisión es malo jugando y jamás llegará a ser una estrella: su única razón para estar en el equipo es para apoyar a los demás y ayudarlos a mejorar, es una sombra que ayuda a que se aprecie más la luz.

En resumen, este manga es un manga sobre el trabajo en equipo, no sobre los que superan a sus compañeros y los arrastran con



ellos a base de puro esfuerzo. En febrero de este año, el estudio Production I.G. anunció que en abril se estrena la animación de Kuroko no Basuke, dirigida por Shunsuke Tada. Dado que si hay un deporte que se ve bien animado es el Basketball, podemos esperar que sea uno de los grandes éxitos de la temporada.

EN RESUMEN, ESTE MANGA ES UN MANGA SOBRE EL TRABAJO EN EQUIPO, NO SOBRE LOS QUE SUPERAN A SUS COMPAÑEROS Y LOS ARRASTRAN CON ELLOS A BASE DE PURO ESFUERZO.



SAINT SEIYA OMEGA

EL REGRESO DE LOS CABALLEROS

Por Álvaro D. Domínguez



Dicen por ahí que "nada muere" mientras que exista alguien "que lo recuerde". *Saint Seiya* ha sido un claro ejemplo de este proverbio popular y para muestra basta un botón: como todos sabemos, en sus primeros años de existencia esta serie fue dejada inconclusa y por mucho, dada por terminada por parte tanto de su creador, como de la compañía de animación que la hacía. No obstante, para los fans esto estaba lejos de darse por terminado y luego de 13 largos años la serie fue retomada volviendo a la pantalla con *La Saga de Hades* que se suponía, contaría el tan ansiado final de la guerra santa entre el Santuario y el Rey del Inframundo.

Sin embargo en lugar de dar cierre a las aventuras de los Caballeros del Zodiaco, la última guerra contra Hades propició el inicio de una innegable franquicia que en este 2012 se regenera de nueva cuenta para ofrecernos una nueva historia del Santuario y sus guerreros, llamada *Saint Seiya Omega* la cual pretende ser lanzada en Japón, este abril.

A CARGO DE LA ANIMACIÓN ESTARÁ **MORIO HATANO** Y EN EL GUION **REIKO YOSHIDA**. ASÍ MISMO TENDREMOS DE DIRECTOR DE ARTE Y DISEÑO DE PERSONAJES A **YOSHIIKO UMAKOSHI**.

SEIYA



caballeros de bronce: Soma (mejor amigo y Caballero del León), Suyho (Caballero Dragón), Eden (Caballero de Orión), Yuna (Caballero del Águila -mujer) y Haruto (descendiente de Ninjas, y Caballero

del Lobo), siendo su enemigo en turno el terrible Marte, quien como era de esperarse, secuestra a Athena desde el primer episodio, iniciando así la nueva guerra Santa.

A cargo de la animación estará **Morio Hatano** y en el guión **Reiko Yoshida**. Así mismo tendremos de director de arte y de diseño de personajes a **Yoshihiko Umakoshi**. Si no te suena el nombre, ellos estuvieron a cargo de *Puella Magica Madoka Magica* una serie que se ha vuelto de culto entre los que gustan del género de las Princesas Mágicas, por sus temas oscuros y existencialistas.

Como verán entre el staff de producción y la premisa (y por supuesto el uso del alfabeto dentro del nombre de la serie), Saint Seiya Omega sólo nos plantea más preguntas que respuestas. Esperemos que al volver a planear esta serie arroje buenos resultados y no se convierta finalmente en lo que hacía falta para que por fin los fans digan "basta" (recordemos que también hay una película 3D en puerta a cargo de **Ketichi Satou**) y recen a todo el panteón olímpico por un poco de amnesia. Pero como en todo, habrá que esperar y ver.

LA NUEVA GUERRA SANTA

Aunque poco se sabe de esta serie (y es que al escribir este artículo apenas ha pasado semana y media desde que tanto **Toei** como **Masami Kurumada** dieran la noticia en sus respectivos blogs el 6 de febrero), ya ha levantado bastante controversia entre los fans. Es cierto que no es la primera vez que se retoma la historia de Saint Seiya. Lo vimos con *Episode G*, y más recientemente con *Lost Canvas*, que funcionaba como una precuela simultánea a la serie del 86 y que pretendía ser una historia paralela con *New Dimension*. No obstante Omega pretende **REBOTEAR** de cierta manera todo el universo y establecer un nuevo inicio detrás del mito de los Caballeros de Athena. Cabe resaltar que el autor **NO ESTÁ** involucrado en la producción (siendo esto quizá lo más alarmante para todos los fans).

¿PERO DE QUÉ SE TRATA LA SERIE?

Bueno, en esta historia tendremos un nuevo grupo de caballeros de bronce, liderados una vez más por el Caballero de Pegaso (Kouga). A diferencia de los antiguos Pegasos, este es criado por Saori Kido (Athena de nueva cuenta) y en mucha parte también por Seiya, quien en esta ocasión es el Caballero de Sagitario y quien además lo salva en su niñez de ser aplastado por una columna. Por supuesto al igual que sus antecesores será acompañado de otros



PUELLA MAGI KAZUMI MAGICA

EL OTRO PRECIO DE LA MAGIA

Por Adolfo Zúrate



la película, a estrenarse este año, es uno de los eventos más esperados por los fans japoneses—Kazumi por su cuenta se encarga de revolucionar lo que uno espera normalmente de un spin-off.

Porque en un principio, la historia comienza con prácticamente nada en común con el universo establecido con Madoka, al grado de que algunos lectores asumieron que era un clásico ejemplo de una editorial intentando sacar dinero extra de un éxito sorpresivo —a pesar de que la cercanía de la fecha de publicación con la fecha de estreno hacían eso literalmente imposible.

A principios del 2011, la serie Puella Magi Madoka Magica hizo que muchos dejaran de ver a las chicas mágicas como algo sólo para niñas donde el bien triunfa sin importar cuáles sean los obstáculos que se les ponen enfrente. La serie ha sido llamada la "Neon génesis evangelion" de las chicas mágicas y, a pesar de contar sólo con 12 episodios, junto a una gran cantidad de fans alrededor del mundo, gracias a las transmisiones simultáneas. Pero lo que para muchos debía ser una "historia por amor al arte", en realidad estuvo planeada desde el principio como una franquicia que mantendría el nombre de Puella Magi vivo por mucho más tiempo que el que podía durar la serie.

Al mismo tiempo que el episodio 3 era transmitido, se comenzaron a serializar tres mangas. De estos, el único que continúa a la fecha y que está planeado para ser una historia larga, es justamente Maho Shōjo



Kazumi Magica. The innocent malice, publicado en Manga Time Kirara Forward, escrito por Masaki Hiramatsu e ilustrado por Takashi Tensugi.

Y así como Madoka revolucionó y reestructuró las reglas de lo que es ser una chica mágica de manera brutal —no por nada



LA SERIE HA SIDO LLAMADA LA "NEON GÉNESIS EVANGELION" DE LAS CHICAS MÁGICAS Y, A PESAR DE CONTAR SÓLO CON 12 EPISODIOS, JUNTO A UNA GRAN CANTIDAD DE FANS ALREDEDOR DEL MUNDO, GRACIAS A LAS TRANSMISIONES SIMULTÁNEAS.

La historia en apariencia sólo seguía a Kazumi, una chica mágica con amnesia, mientras lucha contra brujas que atacan a la humanidad. Más Sailor Moon que Mádoka, si uno es honesto.

Pero las cosas cambian en el capítulo 3, agregando nuevos personajes y el mismo tinte oscuro del anime, presentando nuevos misterios al mismo tiempo. Si disfrutaste de la serie original, este manga definitivamente tiene que estar en tu colección, pese a esos tres capítulos iniciales que son bastante débiles narrativamente hablando.



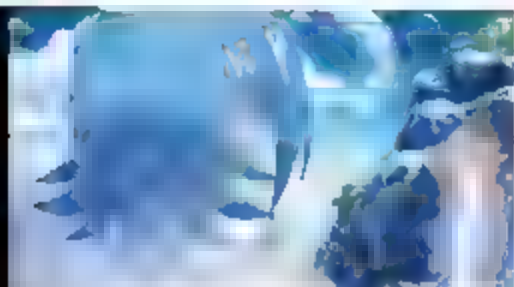
CARDFIGHT!! VANGUARD S2

¡NUEVOS RETOS POR CONQUISTAR!

Por Gabo Alegre

Cardfight!! Vanguard es una franquicia basada en el TCG, juego de cartas coleccionables, y anime creado en colaboración por Akira Ito, de *Yu-Gi-Oh R*, y Satoshi Nakamura de *Duel Masters* y *Takashi Kikuchi*, el presidente de Bushiroad, una importante empresa de juegos de cartas en Japón, que han logrado colocar a *Cardfight!! Vanguard* como un gran éxito y ahora es una franquicia internacional. En 2011, el anime obtuvo una excelente audiencia, contando con 65 episodios, y al lograr popularizar el juego de cartas, en TMS Entertainment se pusieron las pilas para sacar una segunda temporada que inicia en abril de este año.

Oh!, y otras tantas, pero también hay muchas diferencias. Dejando el juego de cartas a un lado, la mayor diferencia sería que la trama no gira alrededor de algún poder maligno tratando de destruir el mundo, sino al crecimiento personal. La historia es sobre un chico, Aichi Sendou, que aunque coleccionaba las cartas de Vanguard, no sabe jugarlas, además se siente apocada, y de no ser por la carta "Blaster Blade" que le obsequiaron cuando era pequeño, no tendría



Cardfight!! Vanguard, en muchos aspectos es similar a otros anime como *Yu-Gi-Oh*.





12

Género: aventura, juegos
Idea Original: Akira Itō
Director: Kazuhiko Tsuji
Equipo de personajes: Akira Itō, Mari
Tomihaga
Música: Takayuki Nagishi
Estudio: TMS Entertainment
Episodios: por confirmar



NATSUME

YUJIN CHO SHI

EL LIBRO DE LOS AMIGOS DE NATSUME







SENNHIME ZESSHOU SYMPHOGEAR

UN CANTO POR LA PAZ

Por Fanny de Launay

La humanidad está en peligro. En un futuro, no muy lejano, unas extrañas criaturas conocidas como Noise intentan acabar con nosotros: basta un toque de su extraña consistencia para convertir un cuerpo en cenizas. Su existencia se mantiene clasificada como secreta, aunque los rumores son fuertes entre la población. Sólo hay una salvación, un grupo de valientes soldados que intentan mantenerlos a la raya y de entre ellos sólo unos cuantos pueden lograrlo. En realidad, son un grupo

de bellas jóvenes que poseen una gran cualidad: su espectacular voz.

Esta es, a grandes rasgos, la premisa de *Sennhime Zesshou Symphogear*, un anime que mezcla la acción, un toque de drama, belleza, humor y mucha música, siendo la última el con-

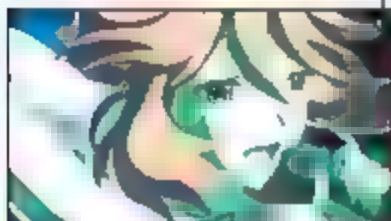


dimiento principal. Es una creación original del estudio Encourage Films, bajo la asistencia de Satelight, que ya dio paso a un manga y, por supuesto, varios sencillos para presentar las distintas

canciones interpretadas por las protagonistas. La dirección recayó en **Tatsufumi**

Ito, con guión de **Akitfumi Kaneko**. El importante aspecto musical recayó en **Noriyasu Agematsu**, para el score original, y el popular grupo **Elements Garden** para las canciones. Se tiene contemplado que tenga una duración de 13 episodios.

Aunque las protagonistas son mujeres y ataviadas en atuendos de batalla muy sexy, resalta la ausencia de fan service exagerado. Posiblemente no pase a la historia, pero es una serie entretenida, en la que vale la pena la música, la razón principal por la que fue creada.



EL SILENCIO VS LA MÚSICA

Hibiki Tachibana, como cualquier chica, asistió a su primer concierto. Iba a ir con su mejor amiga, pero terminó yendo sola. Aunque no era muy fanática del dueto ZweiWing, la estaba pasando muy bien como todos los demás asistentes, hasta que aparecieron las horribles criaturas Noise y comenzaron a atacar. Tsubasa Kazanari y Kanade Aino, las integrantes del grupo, comienzan a interpretar otra canción y sus atuendos se convierten en trajes de batalla. Mientras cantan, pelean contra los seres que están acabando con todos. Hibiki está a punto de ser una de ellas, pero Kanade se interpone y con una última canción, se sacrifica.

Años después, tras sobrevivir al ataque, Hibiki ingresa a una academia de música para encontrarse con Tsubasa y entender lo que pasó ese día. Esta joven se ha vuelto fría, una máquina para pelear, como tiene que hacer durante un nuevo ataque.



Hibiki intenta salvar a una niña, pero cuando están atrapadas contra Noise, de pronto comienza a cantar y su ropa se transforma en el mismo traje de batalla que el de Kanade. Ella, por alguna razón, heredó sus poderes y ahora tendrá que pelear junto a su ídolo para salvar a la humanidad.

La armadura que usan para pelear se le conoce como Symphogear, que surgen por unos cristales que fueron creados por seres de la antigüedad. Estos se activan con la voz, siendo la razón por la que tienen que cantar mientras pelean. Claro que la protagonista no lo tendrá fácil, Tsubasa no



ha podido olvidar a su compañera y posiblemente en el fondo no quiera perder a alguien más, mientras que para Hibiki todo es extraño y divertido a la vez, aunque tenga que ocultárselo a su mejor amiga. ¿Podrá el poder de la música salvar al mundo?

© Dengeki Film

MOBILE SUIT GUNDAM AGE

Por Alfonso Uribe



Mobile Suit Gundam Age es la nueva serie de una popular saga la cual en esta versión presenta una historia que salta de generación en generación en temporadas, a diferencia de las demás que se concentran en el mismo set de personajes.

ANTECEDENTES

La humanidad sobrevive a duras penas en las colonias gracias a la protección de federación militar que está peleando una batalla cada vez más desesperada ante un enemigo desconocido, llamado por ese mismo M.E. que usa Mobile Suits con un poder nunca antes visto; Fitt, nuestro protagonista, perdió a sus padres a causa de un ataque de este enemigo en una de las bases y ahora se refugia en otra base, Nora; mientras trata de reconstruir



el Mobile suit que le legó su madre; al ser atacado su base por el UE decide poner su vida en la línea y defender su hogar, convirtiéndose en el único que ha derrotado a una Mobile Suit Beamiga; Fitt se une a otros sobrevivientes y lucha contra el misterioso enemigo.

LA SEGUNDA TEMPORADA

Han pasado 25 años y vemos a Fitt como el comandante de la federación que habita el planeta Angel y que sigue en guerra con el enemigo ya no tan desconocido, los Vaigans; todos

estos años han endurecido a Fitt, quien a veces traspasa un poco hacia los límites de la venganza y se rehúsa a considerar a los Vaigans como seres humanos; Asamu, el hijo de Fitt cumple 17 años y ese mismo

ponerse a salvo, encuentra un Mobile Suit que su padre tiene escondido para un caso de emergencia así que decide pilotarlo.

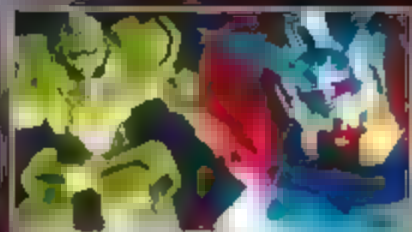
Asamu logra defender y hacer que el enemigo huya, además de que logra conservar su anonimato; pero la vida cambia, un nuevo estudiante de transferencia llega a su escuela y entra al club de Mobile Suits al que Asamu pertenece; Zeheart, quien —como ustedes pueden imaginar— es un espía Vaigan que ubica el misterioso Mobile Suit en la mansión de Asamu. La ciudad es atacada nuevamente, pero el enemigo tiene un objetivo: el misterioso Mobile Suit de Fitt.



Este hecho pone a Zeheart al descubierto y cuando está a punto de ser la graduación, llegan a arrestarlo, por lo que tiene que subir a su Mobile Suit para salir por atrás; Asamu trata de detenerlo pero Zeheart es su amigo y le permite escapar. Los meses pasan y Asamu se une a la milicia, siendo asignado a la súper nave Diva (la que salvó a la gente de Nora en la temporada pasada)

ESUIT

Demografía: Shounen 14+
Género: Space opera, acción
Director: Susumu Yamaguchi
Argumento: Akihiro Hino
Música: Kei Yoshikawa
Diseño de personajes: Michino Chiba
Episodios: 16 episodios



mientras que Zehearts está a cargo de las fuerzas del enemigo; como se puede ver, la pelea ahora será entre dos amigos que las circunstancias los han convertido en rivales.

ANÁLISIS

La calidad a la que nos dejó acostumbrados la serie anterior no ha desaparecido; esta vez nos encontramos con una mejor comprensión de la historia y de las antecedentes de nuestros actuales protagonistas; en su contra debemos decir que el plot peca de predecible y hay cosas que no ven llegar desde la esquina, como... ¿quién será la novia de Asamu y quién será su rival, ya no mencionamos la del adolescente y sus robots.

Pero es en esta temporada en la que la serie se apega al espíritu de todas las series Gundam; Asamu no tiene una visión tan radical del enemigo como su padre y aunque busca defender a la gente, también es más sensible a la situación de su enemigo.

El tema de entrada es "Sharp" por Negata, el de salida es "My World" por SPYAIR y un tema en el capítulo 17 por Airi.

LA SERIE GUNDAM TIENE UN MENSAJE PACIFISTA, YA QUE DESMISTIFICA LA GUERRA Y SE CENTRA EN LAS PENALIDADES DE LOS AFECTADOS POR EL CONFLICTO.





LOS OVA

¿UNA MODA O EL POSIBLE FUTURO DE LA INDUSTRIA?

Por Adalberto Zárate

En los finales de los 70's, los estudios de animación encontraron la manera de aprovechar la aparición de las videocaseteras en los hogares japoneses con la aparición de los OVA (Original Animation Video). Estas series, que no dependían de televisores y por tanto no estaban sujetas a sus reglas, se volvieron una excelente forma de probar nuevas historias cortas, sin necesidad de comprometerse a 26 episodios completos (la

longitud típica de una temporada en aquel entonces).

Originalmente los OVA's eran autoconclusivos. La venta de series no comenzó sino hasta los ochenta, y de ahí en adelante se volvió una parte central de la vida del otaku japonés ya que debido a las libertades del género, donde incluso la longitud de los episodios podía ser variable, muchísimas series de gran cali-

dad fueron creadas en este género, sirviendo como parte aguas para algunos títulos y ayudando a darle fin a series que por su contenido violento o sexual no podían ser transmitidas por televisión.

Sin embargo, con el avance de la tecnología, los VHS se volvieron rápidamente obsoletos, demasiado caros para una distribución masiva y además, muy pronto, los fans estaban dejando de comprar videocaseteras para poder ver los VHS, cambiándolas por los nuevos laser discs y, por supuesto, por los DVDs.

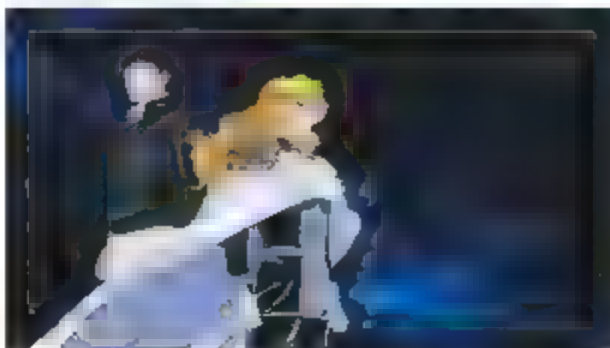
Gracias a que los laser disc nunca lograron levantarse completamente como reproductores, no tuvimos OADs (OAD es difícil pensar cuál sería el acrónimo exacto), pero a principios de siglo, los estudios de animación comenzaron a encontrar nuevas posibilidades para el formato: agregar capítulos a series ya terminadas. Debido a esta genialidad de marketing, comenzaron a surgir episodios exclusivos de diversas series, siendo uno de los ejemplos más infames el último capítulo de Excel Saga, ya que este es exclusivo en DVD, a pesar de ser, de hecho, el final de la historia.

Para el 2008 era obvio que necesitábamos una nueva nomenclatura y fue cuando se creó la etiqueta de OAD, donde, además, también se incluyeron capítulos "sin censura" o "sin editar", donde a calidad era diametralmente diferente a la mostrada en televisión. En los casos "sin censura" era para poder disfrutar tanto de... dinero.

■ Los patrocinadores en una transmisión tradicional, pero sin perder al público que buscaba series más "picantes" (siendo el mejor ejemplo de esta actividad, la infame Kodomo no Jikan. La versión en DVD es tan diferente que podría ser considerada otra

serie). La versión "sin editar" bien podría ser considerada como el rough de patrocinio, con una calidad menor y sin cambios que podrían ayudar a la historia.

Y ahora tenemos una nueva variante: los mangas empacados con DVDs de animación, que hacen, entre otras cosas, que un volumen cualquiera de la serie, no necesariamente importante para la historia, se vuelva el ímpie de caro. En el 2010 era una costumbre ir a la con sólo uno o dos episodios de esta naturaleza al año. En la temporada de primavera de este año, sin embargo, se cuentan nada menos que 16 especiales de este tipo (sin contar los OAD que se hicieron para ser vendidos junto con las series animadas que se vendían en ese año, como por ejemplo el corto de Kobato). Esto sólo nos indica que la tendencia va creciendo y, si las leyes de censura y piratería de Japón siguen avanzando, bien podríamos estar viendo el futuro completo de la industria en estos videos.



Por Judith D.

Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaagggg
 malditos desvelos, no sé ni qué hora es, veo a
 través de la ventana y me pregunto ¿ese es el Sol
 o una Luna muy brillante? Haganme un favor, mis siem-
 pre estimados lectores s, ven a mi editor en jefe, denle
 una buena patada de mi parte por pedirme bomberazos
 de ultima hora, si no fuera por él dormiría placidamente
 en lugar de estar de pésimo humor escribiendo sus artícu-
 los, lo bueno es que al fin me desafané un rato para escri-
 bir mi sección, espero que esto me devuelva la sonrisa al
 rostro, o si nooo.



MAA ARRUMBA UNA BODA EN 5 SEGUNDOS

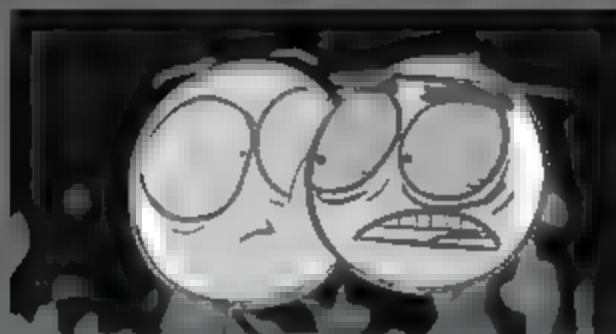


¡Hola a todos! ¿Cómo están? Espero que muy bien, como siempre.
 Hoy les traigo un video muy interesante, espero que les guste.

¿Pensar que seres creativos de los cielos, pudiesen ser...

video, espero que les revese se hayan reconciliado...
 aunque la verdad, lo dudo!

DICK FIGURES - SOMBRERO DE PANDA (SPANISH VERSION)



¡Hola a todos! ¿Cómo están? Espero que muy bien, como siempre.
 Hoy les traigo un video muy interesante, espero que les guste.

¿Pensar que seres creativos de los cielos, pudiesen ser...

Y le pasó regístrate un sombrero de panda para mi cumple.

HARRY POTTER: SAY THE MAGIC WORD BRAMISH BAMDUS-BAMDUS ESPAFOLI



[http://www.youtube.com/watch?v=...](#)

PARODIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAS... parodias en
YouTube hay muchas, todas hechas con Rush, pero
cuando has visto una que tenga calidad Disney, si, la
mencionaren bien, CALIDAD DISNEY, estos chicos si que
se toman muy en serio su trabajo o mejor dicho su
diversión. Trabajando con la técnica full animation, a
veces se ve que son fans del mago con la charreca
en la frente, eh, eh, si ando de sangrón, mejor ciervo la
paca y les digo ver el video a guisa

THE LADY AND THE REAPER



[http://www.youtube.com/watch?v=...](#)

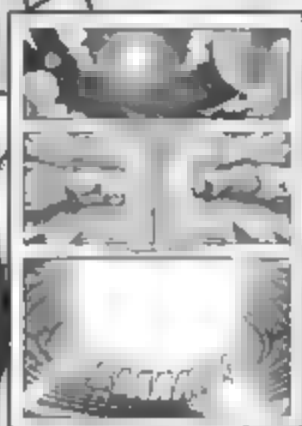
Los cortos animados son una forma genial de disfrutar
el cine, con sus historias sencillas y fáciles de enten
der, rara vez requieren de un diálogo ya que las acci
ones hablan por sí solas, eso les hace aún más agradab
les. Este en particular es una muy buena comedia, un
trabajo digno de cualquier festival de cine, ¿eh, no me
creen? Entonces veanla y díganme si me equivoco

ASSASSIN'S CREED - MODERN DAY



[http://www.youtube.com/watch?v=...](#)
Bramish BAMDUS-BAMDUS ESPAFOLI

DRAGON MULTIVERSE



DRAGON BALL MULTIVERSE

¡UNA PARODIA DE GRAN ÉXITO!

Por Goby May



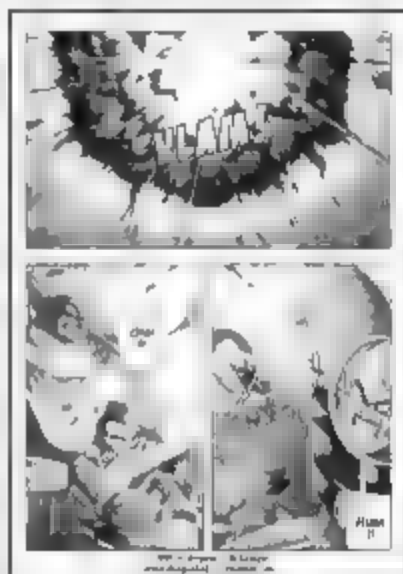
personajes favoritos de todos. De momento hay 20 universos, siendo el Universo 7 el que pertenecen los personajes de Dragon Ball Z original.

Algunos de los universos son muy simples, por ejemplo en algunos Freeza o Piccolo Daimao han aniquilado a todos y otros universos son más interesantes al no existir ni Saiyans o Namekuseins, y hay otro donde Vegeta y Goku quedaron fusionados con los aretes Potara, como Vegetto y entrenaron a Pan y Bra como sus aprendices. Es este universo 16 en el cual se enfoca la historia principal, hay mucha acción, espectaculares combates y bastante comedia. Como el hilarante combate entre Arale-chan contra la odiosa Mary Sue o el mismísimo Akira Toriyama haciendo una aparición especial. En ocasiones los autores dejan que otros artistas participen mostrando historias cortas especiales.

Dragon Ball Multiverse es una secuela en webcómic realizada por fans situada diez años después de final de Dragon Ball Z haciendo caso omiso de Dragon Ball GT. Goku, Vegeta y sus hijos entran en contacto con los vengas, una raza alienígena que descubrió una manera de viajar a través de universos paralelos y desea llevar a cabo un torneo reuniendo a los mejores y más poderosos luchadores del Multiverso.

La historia es sencilla con buen ritmo y el arte trata de ser lo más fiel posible al manga original. Su principal atractivo es la posibilidad de grandes combates entre los

Este webcómic es la obra de dos mentes brillantes **Salgair** y **Gogeta Jr**, ambos de origen francés y con varios proyectos personales en la red. Originalmente Dragon Ball Multiverse estaba disponible sólo en francés e inglés, pero ahora se puede leer en 23 idiomas diferentes, incluyendo dos versiones en Español. Se actualiza tres veces por semana: miércoles, viernes y domingo. El sitio web se puede encontrar aquí: <http://www.dragonball-multiverse.com>. Dragon Ball Multiverse es un buen cómic, dale una hojeadita, sé que te acabará enganchando.



NOTA TÉCNICA

Género: Shonen 12+

Argumento: Salgair

Artista: Gogeta Jr.

Editorial: webcómic

Copyright: © Akira Toriyama / Bird Studio / Shueisha

Clasificación: parodia, comedia, aventuras

Calificación: 9

Material: 520 capítulos y continúa.

SPACE FAIRY YUKIKAZE

Basada en las novelas del mismo nombre, Space Fairy Yukikaze es, contrario a lo que su nombre podría indicar, una historia de guerra. Las cosas comienzan cuando, en el futuro lejano, una fuerza alienígena que se hace llamar JAM invade la tierra a través de un portal dimensional en la Antártica. Para poder defender a la humanidad de estos invasores, las Naciones Unidas establecen una fuerza de defensa para combatirlos en un planeta llamado Fairy. Justo al otro lado del portal dimensional (efectivamente, llevando la pelea a casa de los aliens).

Aquí entra en el conflicto nuestro protagonista, Rei Fukai, piloto de la RAF (Fairy Air Force) y de la nave "Yukikaze", un avión táctico con un A.I. casi autosuficiente. Rei es famoso por conseguir cumplir sus misiones sin importar el costo, incluyendo dejar a sus aliados en el campo enemigo si es necesario por lo que muchos lo conocen como "Grim Reaper" o "El Segador". Sin embargo, cuando la base es infiltrada, Rei y el Yukikaze son la última línea de defensa de la humanidad.



Lo malo: esto es más bien una protesta general al liberal uso del inglés por parte de los japoneses, pero cuando uno lee la palabra "Fairy" en un título, espera por lo menos ver a una criatura con alas que se parezca a Campanita. Fuera de eso, y como todo anime basado en una novela, tiene el problema de que en ocasiones uno siente que les falta darnos información que alguien que haya leído las novelas, si tiene.

FORMA TÉCNICA

Título: Space Fairy Yukikaze

Género: drama, ciencia ficción, militar.

Director: Masahito Ohmura.

Productor: Genzo.

Historia Original: Chohel Kamayatsu.

Argumento: Hiroshi Yamaguchi, Masahito Ohmura.

Guión: Yumi Tada, Masahito Ohmura.

Director de Arte: Michio Fukuda.

Música: Dougen Shigen, Satoshi Matsuoka.

Diseñador de Personajes: Kouichi Hashimoto, Masahito Aizawa.

Animación: Studio Ghibli.

Actores y Personajes: Jouji Nakata como James Bulker.

Masato Sakai como Rei Fukai.

Masako Ikeda es Lynn Jackson.

Miho Yamada es Edith Foss.

Yusaku Asagami es Rydia Caeley.

Atsuko Tanaka es Marine.

Katsumi Chou es Yazawa.

Noriaki Sugiyama es Ito.

Número de Episodios: 5 (OVA).

Opening: No tiene un opening.

Ending: RTB por Monsieur Kamayatsu.



Lo bueno: el diseño de personajes es increíble y para una película de guerra, es muy adecuado. Los mechas se ven impresionantes y peligrosos, y si bien es una de las primeras producciones de Gonzo, la calidad se ve de inmediato. Cada uno de los personajes tiene una personalidad muy definida, sin caer en los estereotipos militares, y poco a poco la intriga hace que realmente sea una de esas series que quieres ver de principio a fin.

Lo memorable: que en efecto y sin problemas Rei es muy capaz de abandonar a todos los de la base, amigos y conocidos por igual, si es el costo necesario para cumplir con su deber, lo cual lo hace muy diferente a nuestro típico héroe de guerra que es capaz de exactamente lo contrario, sacrificar a la humanidad completa si eso significa que sus amigos, interés romántico/perro sobrevivan al holocausto. Hay que dar honor a quien honor merece, ya que el

argumento pinta una historia más larga e interesante, lo que nos dice que seguramente las novelas son mucho mejores que los OVA, que no se quedan nada atrás en lo que respecta a una buena serie de acción de guerra.

OTOME GAMES

MÁS QUE RELACIONES ROMÁNTICAS

Por Mikiya Ito



Los Sim Dates se han introducido poco a poco en la mentalidad del otaku occidental, son una y llanamente juegos de simulación en los que se tiene que llevar a cabo una línea de historia principal y desarrollar una relación romántica con alguno de los personajes del sexo opuesto. En su versión para adultos se llaman Eroge y en su versión para mujeres, Otome Games (Otome significa doncella).

Los juegos son muy similares a los Sim Dates para hombres, aunque incorporan plots más complicados, escenarios y situaciones mucho más variados. Las historias son muy similares a las de las llamadas novelas

rosas o shoujo manga: una heroína con gran carácter y belleza que se encuentra sumergida en una serie de eventos externos.

Dentro de estos juegos existen las dos vertientes que también vemos en los otros juegos de este tipo:

Sim Dates: Juegos en los que se tienen que subir stats por medio de parties o actividades dentro del juego con el fin de hacer al personaje del jugador más atractivo para el

sexo opuesto y poder conquistar a alguna de las chicas.

Visual Novel: Se trata de una historia más desarrollada en la que el jugador debe tomar decisiones que afectarán el desarrollo y final de la historia, además de con qué personaje se quedará la chica.

Ambas modalidades tienen toma de decisiones y jueguitos, sólo que una más que a otra, además tienen cinemáticos con diálogo y voz para escenas importantes. Todas han salido en varias consolas Nintendo y PlayStation además de que se han convertido en un gran éxito en smartphones.

LA MECÁNICA DE LOS JUEGOS

Chica conoce a chicos es una buena definición, pero se toman las mismas libertades que en el shoujo y el bishoujo: personajes masculinos muy gaanes con diversos estereotipos de personalidad: buenos y amables o pícaros malvados por ejemplo. En ocasiones se hace uso de un poquitito de boy's love, pero apenas un poquito, ya que también hay juegos Yaoi para damas.

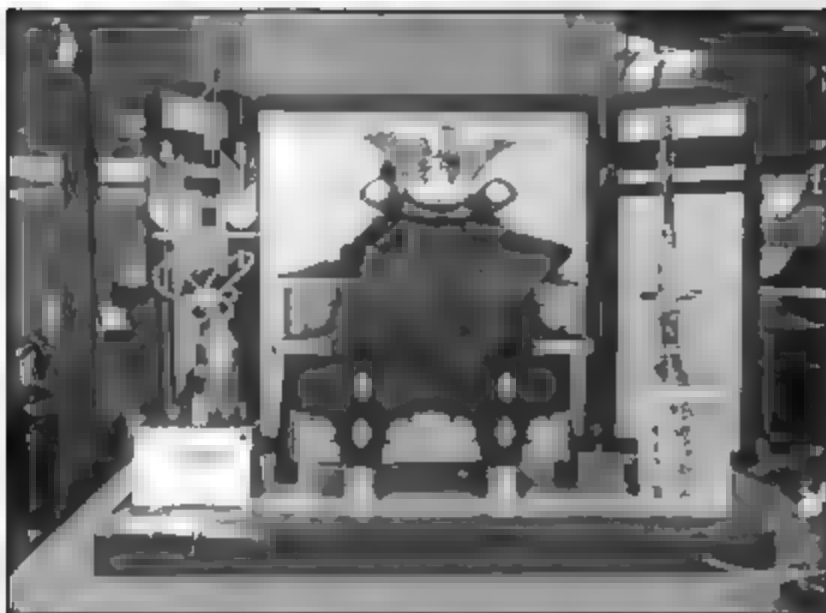
LOS JUEGOS MÁS POPULARES



Prince of Tennis: Aunque esta popular historia comenzó en un manga, pronto se hicieron juegos de ella hasta sumar más de 30, para consolas portátiles y PlayStation.

Hakouki: Una chica que busca a su padre se topa con los Shinsengumi. En plena era del Shogunato, por diversas causas la toman bajo su protección y se une a su causa, en total 8 juegos para diversas consolas, una serie de mangas y 2 de anime.

Harvest Moon: La popular serie de juegos en las que el personaje se hace cargo de una granja y busca con quien casarse. También tiene varios juegos disponibles para chicas, disponibles en todas las consolas japonesas y teléfonos celulares.



ODA NOBU NAGA

EL REY DEMONIO DEL SEXTO CIELO

Por Stefan

Existen innumerables personajes que han forjado la historia de Japón. Desde su período más antiguo hasta nuestros días. Uno de ellos fue un gran guerrero, cuya gloria en la batalla le ganó el título del *Rey demonio del sexto cielo*. ese gran estratega militar, fue **Oda Nobunaga**. Su historia está llena de dolor y muerte, su gloria forjada en las victorias militares ha servido de guía para muchos líderes, esta es parte de esa historia.

Nacido en 1534, hijo de un señor feudal (daimio) de la antigua provincia de Owari, actual prefectura de Aichi, Oda tuvo que comenzar su camino de sangre desde muy joven al imponer su liderazgo familiar. su primera victoria fue tomar el control de su clan a la muerte de su padre matando a uno de sus hermanos en el proceso.

Desde ese momento dejó en claro que nadie pondría en duda su liderazgo, una de sus primeras grandes hazañas sucedió en el año de 1560 durante la batalla de Oke-

hasama, con tan sólo 3.000 soldados logró vencer a los 40.000 guerreros de **Imagawa Yoshimoto**, uno de los tres grandes señores de la provincia de Fokaido.

Desde ese día su nombre fue sinónimo de miedo para sus enemigos. sus hazañas tomaron un aspecto más político cuando en 1568 influyó en la decisión del emperador de elegir a **Ashikaga Yoshiaki** como nuevo Shogun al mismo tiempo que dictó leyes que limitaban el poder del shogunato mismo que derrocó años después tras la traición de mismo **Yoshiaki**.



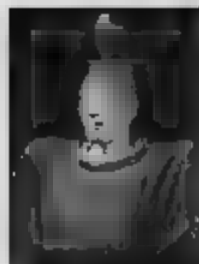
LA BATALLA DE ANGHASHAWO

Esta es una de las batallas más importantes nombrada en los libros de historia de Japón. Al lado del gran **Tokugawa Ieyasu**, Oda envió sus tropas en auxilio del castillo Nagashino, el cual fue asediado por **Takeda Katsuyori**, samura perteneciente al clan **Tokeda** en

1575. su táctica de usar armas de fuego sobre la caballería enemiga le ganó infinidad de títulos, mismos a los que renunciaría en 1578 después de haber sido el centro de la política de todo el reino. El motivo fue simple, un gran señor de la guerra no podía estar lejos de ésta por mucho tiempo. así abandonó la corte y regresó al campo de batalla que había sido parte importante de su vida desde su juventud.

Ya en 1582 Oda dominaba todo el territorio central de Japón ambicionando conquistar la zona Este. mandó a sus generales en distintas direcciones para abarcar así más terreno en poco tiempo. Agotado por las constantes campañas decidió tomar un descanso en el templo Hono para su desgracia, la ambición de su «hasta entonces» fiel general, **Akechi Mitsuhide**, sería su perdición. Aprovechando el retiro de Oda, reunió un grupo de soldados, traicionando a su señor e incendiando el templo. Se dice que para evitar la vergüenza de la derrota, Nobunaga tomó su espada y realizó el ritual del **Seppuku**. desafortunadamente esto nunca se podrá comprobar ya que sus restos se incendiaron con el resto del templo.

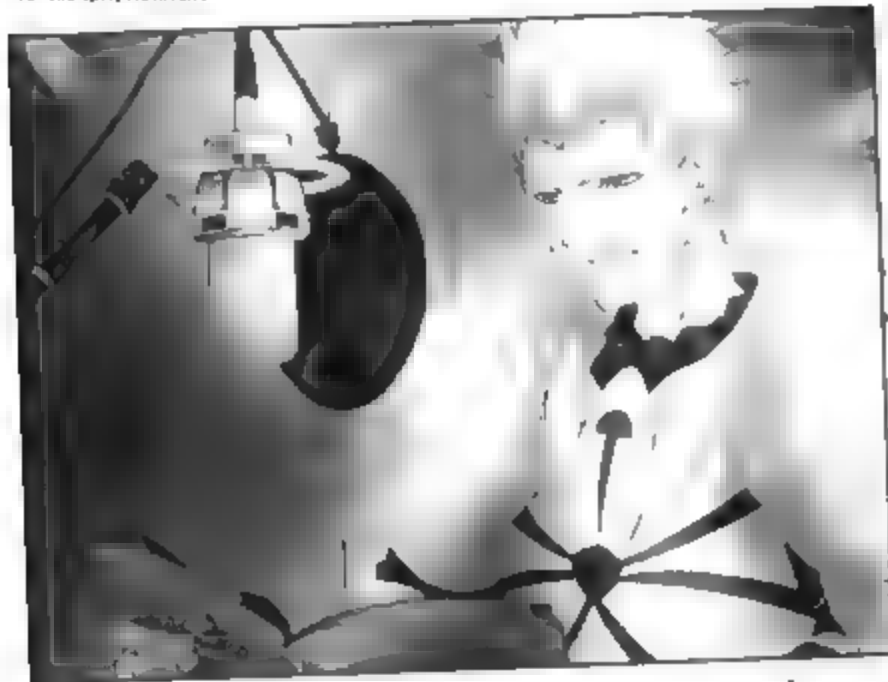
Una vida llena de dolor y victorias fueron el legado de Oda. hoy día una estatua suya se yergue en la vieja ciudad de **Kiyosu**, y los niños aprenden sobre este personaje en sus libros de historia. Héroe para muchos, villano para otros, fue uno de los responsables de la unificación de un país envuelto en rebeliones y guerras feudales, sus infinitas victorias requerirían muchas más páginas para mostrar su inmenso legado, legado que se aprecia en cada uno de los ciudadanos japoneses, que pueden presumir ser parte de un gran país lleno de historia y hazañas que nunca se olvidarán.



EL DOBLAJE

EN MÉXICO SORTEANDO CRISIS

Por Tina Spitz McElwain



Esto ocasionó el decaimiento del doblaje en nuestro país. Se debe a los empresarios de los estudios y los altos ejecutivos de las empresas distribuidoras, quienes buscando un precio más bajo prefieren llevar sus series a otros países a ser dobladas, como Venezuela, Colombia y Chile. Este mal se va repitiendo infinitas veces y cada vez que nos quejamos que nos cambia la voz de uno de nuestros personajes favoritos es porque esta situación se sigue dando.

Hoy día cuando más apreciado es el doblaje en Latinoamérica, cuando más reconocidos son los actores es cuando peor están las condiciones de trabajo para todos los que hacen doblaje principalmente en México. El trabajo de doblaje es muy difícil, los actores no tienen un salario garantizado y aun cuando su trabajo exige calidad artística y disposición de horarios, no gozan de aguinaldo, prestaciones ni están afiliados al Seguro Social.

En 2005 fue muy sonado el dilema de los actores de doblaje de Los Simpson, asunto que derivó en una huelga que duró casi dos años y afectó a más de 250 artistas de la voz. Las empresas y agencias a no querer respetar el Contrato Colectivo de trabajo y la cláusula de exclusividad, dieron inicio al conflicto. Aunque la huelga recibió apoyo solidario de varios actores de doblaje y muchos fans, las empresas no dieron su brazo a torcer.

Otra polémica en doblaje es el famoso "Star Talent", donde se invita a estrellas de

TV y música a participar en doblaje de una película. La intención de esto es generar mayor audiencia, como por ejemplo *Shrek* y sus secuelas, con actores reconocidos como **Eddie Murphy** y **Antonio Banderas**, lo cual siempre es razón de éxito en Estados Unidos. Sin embargo, este punto es de gran debate en México y América Latina, pues varias películas que han generado buenas ganancias en nuestro país como *El Rey León* y *Buscando a Nemo* no contaron con alguna estrella de TV. En cambio otros como *Monster vs. Aliens* y *Planeta 51*, en su versión doblada no alcanzaron las expectativas económicas a pesar de contar con actores de TV conocidos pero que no tienen experiencia en doblaje.



LOS SITIOS MÁS POPULARES DE INTERNET PARA PERDER EL TIEMPO (SIN CONTAR FACEBOOK)



1.- Cracked.com: <http://www.cracked.com>

En la época en que el entretenimiento era impreso, la revista MAD era la campeona. Existió la Cracked sí, pero la mayoría de la gente la consideraba una copia inferior. Pero con el surgimiento del Internet, Cracked hizo lo que Mad no, un sitio web, abandonó las parodias, aceptó sugerencias del público y, haciendo un ápido adelanto al 2012, es actualmente uno de los sitios más visitados de todo el mundo por sus contenidos como "5 Fraudes Arqueológicos que engañaron a todos" o "6 Personas reales con poderes increíbles" sus videos como "La triste verdad detrás de las comedias románticas" y sus concursos de Photoshop en tiempo real. Para que se den una idea, sus artículos más populares tienen más de 3,000,000 de visitas, cosa que le gana a varios artículos de Wikipedia.



2. Snopes.com: <http://www.snopes.com>

La página donde uno puede descubrir la verdad detrás de las leyendas urbanas más perniciosas de la humanidad. ¿Crees que la Coca Cola puede desintegrar dientes? Aquí te dicen si es cierto. ¿Estás seguro de que Facebook va a colapsar? Snopes tiene la historia detrás del mito. No sólo desmiente o comprueba algunos rumores verdaderamente sorprendentes, sino que de paso cuenta las historias de por qué fueron creadas. Y claro, una vez que empiezas a meter acerca de si es cierto que hay un cuartito secreto en Disneylandia donde enseñan a la gente que no sonríe, no puedes dejar de leer hasta que de pronto estás leyendo la biografía del príncipe de Nigeria que le quiere dar todo su dinero.



3. TV Tropes: <http://tvtropes.org>

También conocida como el agujero negro del Internet, y "el lugar de donde nunca, nunca sales". Tuvo sus orígenes como una extraña página de análisis de Buffy la Cazavampiros, una crítica a la política de "sólo lo relevante cuenta" de Wikipedia, un proyecto comunitario y actualmente es... un monstruo. Uno puede empezar cualquier día leyendo, digamos, la página de Adult Child (Los adultos que se portan como niños) y en menos de seis clics estar en Fighting Your Friend y preguntándose a dónde se fue tu semana. El hecho de que cualquiera pueda agregar páginas, es lo que explica por qué hay una página dedicada nada menos que al Chavo del Ocho, [entre otras](#).



4. CollegeHumor: <http://collegehumor.com>

Porque nos fascina leer este sitio (creado en 1999) está dedicado exclusivamente a crear cortos de humor que incluyen: canciones, trailers falsos y mockumentales animados. Ha ganado varios premios Webby y muchos clásicos que se comparten por toda la red actualmente surgieron de aquí, como "We didn't start the flamewar", "Minesweeper: the movie" y "Troopers" un sitcom basado en los storm troopers de Star Wars.

Advertencia: No sigan estos links en el trabajo, la escuela o mientras hacen la tarea. No garantizamos que puedan terminar.

Para fines prácticos, no estamos incluyendo redes sociales donde el contenido sea creado por los mismos visitantes, ya que estas, por default, son más populares que cualquier otro sitio de la red. Esto es: sí, estamos conscientes de que Twitter, Facebook, YouTube y Blip TV son mucho más populares que los sitios mencionados a continuación.



EL COSPLAY

Y SU EVOLUCIÓN EN MÉXICO

Por Gabry Mayo con apoyo de Paula Montero

Hace ya más de 10 años que iniciaron las convenciones de cómics y manga en México, desde el principio se vieron fans disfrazados deambulando por los pasillos con disfraces muy sencillos en un intento de emular a sus personajes favoritos. En ese entonces, no tenían un papel definido dentro de estos eventos, salvo el pasar un buen rato.

Pronto, el disfrazarse pasó a convertirse en un hobby formal conocido como Cosplay. El cosplay es hoy considerado como manifestación cultural, obteniendo un lugar bien definido dentro de las convenciones y formando parte vital de ellas. Una de las partes más importantes son los concursos. Lo que empezó como una simple pasarela donde el público elegía a los ganadores por medio de su aplauso, ahora se decide con jurados especializados y lo más importante, han traspasado fronteras.

Desde 2007 México fue aceptado en el *World Cosplay Summit*, realizado cada año en Nagoya, Japón. Es el evento de cosplay más importante a nivel internacional, participantes de todo el mundo viajan a este campeonato con el objetivo de no sólo lucir sus cosplays, también hacen gala de su ingenio para montar un *performance* creativo y entretenido que se gane los corazones del público y claro está, del jurado.

Durante el mes de febrero en Expo FNT CT, desde hace cinco años se lleva a cabo una eliminatoria para elegir al equipo que representará a México en el WCS. El pasado 6 de febrero, las ganadoras fueron **Patricia Pérez (Patycosplay)** y **Abril Zaragoza (Api)** ambas de Guadalajara, Jalisco. Ellas viajarán a Japón el próximo mes de agosto para encontrarse con representantes de otros 18 países y competir por el tan codiciado campeonato mundial.

¡Buena suerte, chicas!





VERSAILLES

PHILARMONIC QUINTET

LA ELEGANCIA DEL VISUAL

Por Adriana Zúrate

El quinteto creado por Kamiko Mizaki Teru, Yuki y Jasmine You es considerado por muchos uno de los principales exponentes de visual kei en Japón, compitiendo sólidamente con grupos como Malice Mizer por el título de la mejor banda visual.

Para muchos, Versailles representa a belleza y esteticismo en todo su esplendor por lo que es una de esas bandas de las que uno simplemente se enamora desde que uno escucha las primeras notas de cualquier una de sus canciones. Y sin embargo, Versailles ha estado siempre rodeado de tragedia.

El grupo tuvo su origen cuando el guitarrista de la banda L'Arc~en~Ciel Mayu desapareció por lo que Kamiko decidió dar fin a L'Arc~en~Ciel y continuar con una nueva etapa. Esta etapa fue justamente Versailles, que comenzó con el pie derecho consiguiendo entrevistas en Alemania y China, además causó algo de revuelo al comenzar sus giras con conciertos donde o sólo permitían hombres o sólo mujeres, pero nunca mixtos.



Con su disco *Lyndis Sympathy* se abrieron puertas fuera de Japón y comenzaron su primer gira Europea, así como en Estados Unidos. Todos los conciertos tuvieron muy buena acogida, sobretodo en Estados Unidos, donde tuvieron más de 3000 espectadores en Dallas y temendo lleno total en Los Ángeles, cosa algo difícil para las bandas extranjeras en ese país.

Noble fue su primer álbum de larga duración y gracias a él, pudieron posicionarse en las listas Billboard de ventas, pero al mismo tiempo fue necesario por exigencias del mercado que se cambiaran un poco el nombre a la banda agregándole el subtítulo de Philarmomic Quintet para no tener problemas particularmente en el mercado francés.



Pero al mismo tiempo que la banda parecía estar lista para las cosas mayores y agrobaban a las agencias independientes, Jasmine You cayó enfermo por lo que todas las actividades de Versailles se detuvieron de inmediato. En el momento no se aclaró exactamente cuál era la enfermedad del bajista, pero pidieron a todos sus fans comprensión por la situación. Seis días más tarde se anunció la muerte del artista, aunque a la fecha por respeto a su familia

no se ha dado ninguna causa oficial de la muerte y a la fecha You es considerado miembro eterno del grupo a pesar de que fue necesario conseguir un nuevo bajista.

Desde entonces, la estrella de Versailles ha brillado en alto. Con Masashi como su nuevo integrante sacaron dos nuevos discos, *Abitee* en el 2010 y *Soleil Grail* en el 2011, además de continuar haciendo tours alrededor del mundo, en los cuales han incluido en dos ocasiones a nuestro país, por lo que definitivamente son la cara del visual para muchos mexicanos. Al momento de escribir estas líneas no han anunciado

sus planes para el 2012, pero muchos cruzan los dedos por a que volvamos a verlos en nuestros escenarios pronto.



ALAS ROTAS

ENDING DE TRINITY BLOOD

I know this will not remain forever
However it's beautiful
Your eyes, hands and your warm smile
They're my treasure
It's hard to forget
I wish there was a solution
Don't spend your time in confusion
I'll turn back now and spread
*My broken wings still strong enough to cross
the ocean with
My broken wings How far should I go drifting
in the wind
Higher and higher in the light
My broken wings still strong enough to cross
the ocean with
My broken wings How far should I go drifting
in the wind
Across the sky, just keep on flying
keisoku no dekinai itami to keisoku no dekinai
jikan no nagare ga
subete wa jemette shimaou to shite mo
sore demo watashi ni wa kanjirareru
sora kara ochite kuru no wa ame de wa nakute
Did I ever chain you down to my heart
'Cause I was afraid of you?
No, I couldn't hold any longer

Love is not a toy
Let go of me now
The time we spent is perpetual
Our future is not real
I'll leap into the air
*Repetir
sora kara ochite kuru no wa ame de wa nakute

TRADUCCIÓN

Sé que esto no será para siempre
pero es hermoso
tus ojos, tus manos y tu cálida sonrisa
son mi tesoro
es difícil olvidar
quisiera que hubiera una solución
no pases tu tiempo confundido
me daré la vuelta y extenderé
*Mis alas rotas aún pueden cruzar el océano
con su fuerza
mis alas rotas. ¿Qué tan lejos podrán llevarme
en el viento?
más y más alto en la luz
mis alas rotas aún pueden cruzar el océano
con su fuerza
mis alas rotas. ¿Qué tan lejos podrán llevarme

en el viento?
a través del cielo, sólo sigue volando

El dolor que no puede ser medido, el paso del
tiempo no puede ser medido
incluso si lleno todo
aun puedo sentir
que lo que cae del cielo no es la lluvia

¿En algún momento encadené mi corazón
porque te tenía miedo?
No, no puedo evitarlo más
el amor no es un juguete
dejame ir ahora
el tiempo que pasamos es perpetuo
nuestro futuro no es real
saltaré en el aire

*Repetir

Lo que cae del cielo no es la lluvia



SHERLOCK HOLMES

Y SU NATURALEZA NETAMENTE INGLESA

Por Jesús Chavarría
@sentimientos_jc

Cobijada por la eufonia conseguida por la reinención fílmica de Sherlock Holmes —realizada con acierto por **Guy Ritchie**— se mantiene vigente la serie que adapta sus aventuras a la televisión inglesa, con su segunda temporada en pleno y con la realización de una tercera prácticamente asegurada para este 2012.

A la saga de lo que pueda ofrecer la adaptación alterna que preparan los estadounidenses —titulada *Elementary*— esta producción de la BBC es una elegante versión contemporánea de las andanzas del legendaro, excéntrico e ingenioso detective, que

en este caso es interpretado por **Benedict Cumberbatch**, actor británico con una gran trayectoria en teatro y que en breve será el encargado de ponerle voz al dragón Smaug en la cinta de **Peter Jackson**, *The Hobbit: An Unexpected Journey*, 2012. Esta serie destaca por su enorme fidelidad al concepto original, en donde el Londres victoriano era otro de los protagonistas, reinterpretando muchos de los valores de aquella época, para reubicarlos en un contexto actual y sin perder de vista lo detallado de la narración de las novelas.

Los creadores son **Steven Moffat** —que antes adaptó a la televisión *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*— y **Mark Gatiss** —guionista de *Dr. Who*— la dirección del primer episodio fue de **Paul McGuigan**, que en su filmografía incluye el filme *The Acid House*, 1998, y otras series de televisión como *Scandal* y *Smash*. **Martin Freeman** —recordado por cintas como *Guía del viajero intergaláctico* (2004)— es el encargado de interpretar al Dr. John Watson, compañero inseparable de Holmes. Por supuesto, no podía faltar la inclusión de James Moriarty y sus maquinaciones, papel que recae en las manos de **Andrew Scott**, quien ha par-

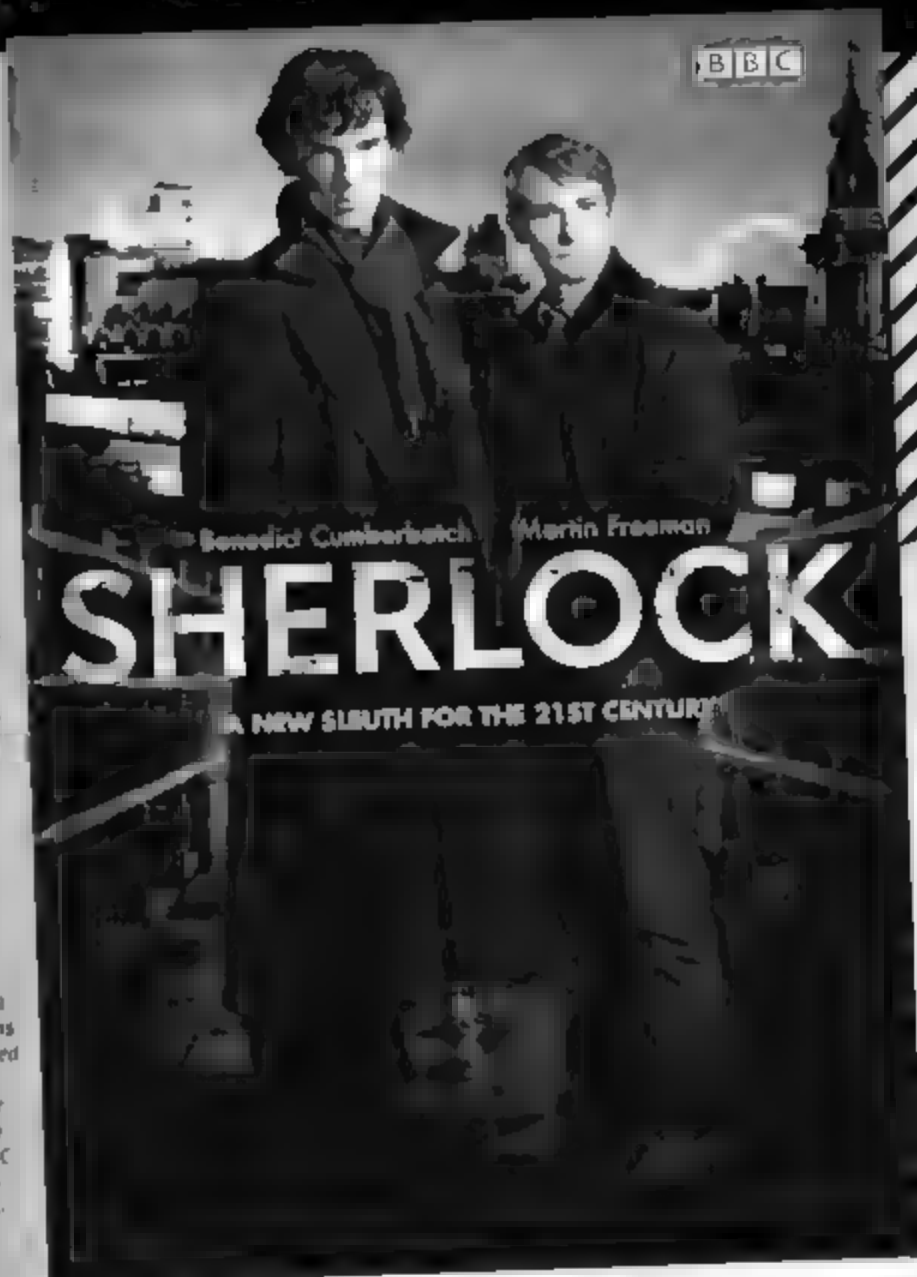
tipado en otras producciones para televisión como *John Adams* y *The Quatermass Experiment*.

ELEMENTAL MI QUERIDO WATSON

La serie ha sido muy bien recibida por la crítica y por el público más conservador que ha aplaudido el respeto por la esencia de los relatos de Doyle y la verosimilitud del traslado de los personajes. Mención aparte merece el cuidado y limpieza de la fotografía que entrega atmósferas profundas y un tanto misteriosas. Para todos aquellos que han disfrutado de la divertida interpretación de Sherlock, que **Robert Downey Jr.** hace para la pantalla grande, esta versión televisiva será un agradable descubrimiento para los que ya son fans de personaje. Se trata de una referencia obligada. Por supuesto, la recomendación es válida antes de engancharse con la adaptación estadounidense que dicho sea de paso, es la única que tiene los derechos sobre la creación de **Arthur Conan Doyle**.

HANNIBAL: LECTER A LA TELEVISIÓN

Serán 13 episodios los que conformen la primera temporada de la serie que llevará a la pantalla chica al famoso personaje creado para la literatura por **Thomas Harris** y que inmortalizará para el cine el actor inglés **Anthony Hopkins** (*The Silence of the Lambs* (1991), *The Red Dragon* (2002) y *Hannibal* (2001)) además de que también fue encarnado por **Brian Cox** en la cinta *Manhunter* (1986). Detrás del proyecto se encuentra la NBC cuyas ejecutivas decidieron que se saltara la etapa de prueba, así que el sofisticado y sanguinario asesino Hannibal Lecter, estará de regreso sin necesidad de la realización de un episodio piloto. La producción va por cuenta de **Martha De Laurentiis** (1957-2000; *King Kong 2* (1986)) y **Bryan Fuller** (*Star Trek: Voyager* y *Star Trek: Deep Space Nine*), quien también se hace cargo del guión. La trama se centrará en las andanzas del agente de FBI **Will Graham** interpretado para la pantalla grande por **Edward Norton** y su relación con el célebre Dr. que gusta de comer carne humana. El reparto aún no está confirmado, pero en definitiva tiene todas las posibilidades para convertirse en un inquietante thriller televisivo.



GREEN ARROW, EL COLEGA DE CLARK KENT Y SUS TELEAVENTURAS

Todo listo para que dé inicio la producción del episodio piloto del spin-off de la exitosa y longeva serie de Warner, *Smallville*. El rol protagonista esta vez es para la versión juvenil del arquero millonario **Oliver Queen** - **Green Arrow** que conocimos en la serie ya mencionada. El personaje de DC comics - conocido en México como Flecha Verde - será interpretado por el joven canadiense **Stephen Amell** - actor recordado por series como *Crónicas vampíricas* y *Hungo* - En el reparto también se incluye a **Willi Holland** - *The OC* - *Gossip*

Girl - que aquí toma el papel Thea Queen, la hermana menor de Oliver además de **Katie Cassidy** - *Supernatural*, *Melrose Place* - quien encarnará a la abogada e hija de la original *Black Canary* - otra heroína del universo DC - *Dinah Laurel Lance*. El guión es de **Greg Berlanti**, **Marc Guggenheim** y **Andrew Kreisberg**, la dirección es de **David Nutter** quien en su momento se hiciera cargo de piloto de *Smallville*. Al igual que la franquicia televisiva que le da origen el concepto estará apostando por llegarle al público juvenil. De igual forma seguirá tomándose todas las libertades necesarias con respecto al cómic original, sólo que en este caso no habrá tantas referencias a otras adaptaciones, ya que *Green Arrow* prácticamente no las ha tenido.

FATE NIGHT

LA LUCHA ETERNA POR EL SANTO GRIAL

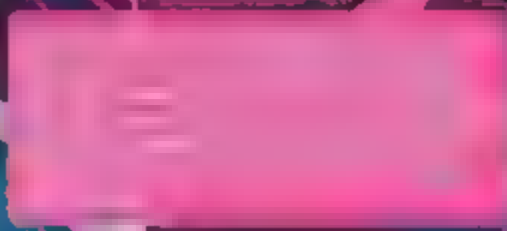
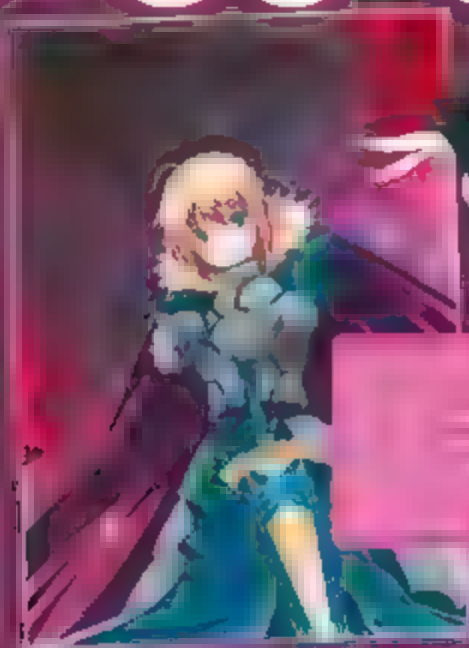
Por Penny de Lourenço

Tal parece que la búsqueda de por Type Moon todavía tiene mucho que dar después de todo, estamos frente a la mitica Lanza por el Santo Grial, una copa mágica que otorga el poder de conceder al deseo, cualquiera que sea, de aquí que se alce como victorioso. Claro que la lucha no es sencilla, además de poseer altas cualidades mágicas, se debe tener al mejor Servant, o al espíritu de un guerrero ancestral, para coronar esta gran gesta.

Fate Stay Night comenzó como un videojuego de los mejores creadores de anime, allá en el lejano 2004. Era de tipo visual novel, no primera instancia para adultos, que posteriormente fue adaptado para todas las edades. Posteriormente sacaron una continuación, Fate Hollow Ataraxia, y una precuela, Fate Zero, pero sin contar las versiones de pelea. Claro que ha tenido un gran éxito entre los videojugadores, por lo que sus adaptaciones a otros formatos no son de extrañar.



STAY



Comenzaron con una serie de light novels, de las que surgieron distintas versiones en manga, siendo la oficial la ilustrada por Nishiwaki Daisuke, que comenzó a publicarse en el 2005, por la editorial Kadokawa Shonen, para su revista Shonen Ace. Por supuesto, la serie continúa y ya lleva 17 volúmenes a la venta, que han llegado a Norteamérica gracias a Tokyopop. Sin embargo, lo que verdaderamente catapultó a la fama a esta, ya sea por si popular franquicia, fue sin duda la esperada adaptación a anime.

COMENZARON LA MÚSICA

La primera parte del videojuego, Fate Stay Night, fue llevada a la pantalla chica por el reconocido Studio Deen, al que le debemos otras maravillas animadas como Rurouni Kenshin, Gravitation, Vampire Knight, sólo por mencionar algunas de su repertorio. La dirección recayó en Yuji Yamaguchi,



y debemos destacar el excelente trabajo de Kenji Kawai para la banda sonora. Su estreno fue durante el 2006 y está compuesta por un total de 24 episodios.

De ella surgió la película, Unlimited Blade Works, en la que se presentan los hechos de una de las versiones alternativas del videojuego, en el que el protagonista cambia, al igual que las situaciones, si bien el planteamiento sigue siendo el mismo.

Todo el equipo que se encargó del anime pasó al filme, que se estrenó a principios



de 2010 y tuvo muy buena recepción en los pequeños pantallas. De manera casual, se comenzó a leer el manga que comenzó en febrero de 2011, para la revista Young Ace, de la editorial Kadokawa Shoin. El guión es de Gen Urobuchi, el mismo que se encargó de las novelas ligeras, y las ilustraciones de Shinjiro. De esta forma, podemos confiar que tendremos mucho Fate por lo que resta del año, además de que todavía tienen muchas versiones para adaptar, siendo Akame una

No sería sino hasta el 2011 que volveríamos a disfrutar más de la franquicia con la adaptación al anime de Fate/Zero.

La secuela de la trama original. En esta ocasión recayó en el estudio Ufotable, uno

más pequeño que Denki, pero que ha destacado por series como Futakoi Alternative, Coyote Ragtime Show, entre otras. La dirección recayó en Ei Aoki y la banda sonora fue por parte de otra grande de este rubro, Yuki Kajiura, cuyo trabajo quedó a la altura de lo logrado por Kawai. Estuvo compuesta de sólo 13 episodios, pero ya está más que confirmado que en abril de este año disfrutaremos de su continuación, la cual está prevista para también durar 13 capítulos.

Por supuesto, Fate/Zero tiene sus adaptaciones a light novels y un manga que comenzó apenas en febrero de 2011, para la revista Young Ace, de la editorial Kadokawa Shoin. El guión es de Gen Urobuchi, el mismo que se encargó de las novelas ligeras, y las ilustraciones de Shinjiro. De esta forma, podemos confiar que tendremos mucho Fate por lo que resta del año, además de que todavía tienen muchas versiones para adaptar, siendo Akame una



LA TRAMA DEL JUEGO

Aunque los personajes cambian en ambas versiones, la esencia es la misma: cada determinado tiempo, por lo general sets años, se lleva a cabo la guerra por el Santo Grial, una batalla que involucra a siete hechiceros capaces de invocar a siete Servants, que en realidad son los espíritus de héroes legendarios. Una vez que la invocación se lleva a cabo, el Servant ata su destino a su amo, hasta el momento que éste muere.

Cuando eso ocurre, tiene derecho a elegir a un nuevo amo, pero en caso de que el



HINA MATSURI

PORQUE LAS NIÑAS TAMBIÉN TIENEN SU DÍA

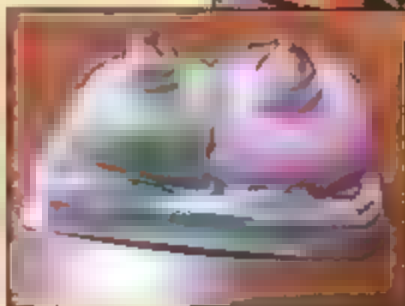
Por Stefan

Días atrás, mientras celebrábamos el cumpleaños de mi hermana menor a ella se le ocurrió preguntarme ¿por qué si había día del niño, no había día de la niña? rápidamente le respondí: —Pero claro que hay un día de la niña y se celebra en Japón —¿A ese país al que tanto viajas? me dijo —Claro y es un día muy divertido, lleno comida rica y lindas muñecas

Así que con este pretexto, les traigo un interesante artículo sobre el día donde las niñas y las muñecas son lo más importante del mundo, ese día es el Hina Matsuri

UN REGALO DE CHINA PARA LOS JAPONESES

Las tradicionales muñecas japonesas hechas de papel con una calidad de acabado que asemejan a la porcelana china, tienen sus orígenes precisamente en China Continental, donde se acostumbraba



usar estas muñecas a las niñas para los malos espíritus, y de esta manera los males pasaran por alto a las personas

La costumbre llegó a Japón durante el periodo Heian, al igual que muchas otras tradiciones.

fue a través de la corte y sus constantes intercambios culturales con China. En un principio se le conocía con el nombre de Hina nagashi, las elaboradas muñecas eran expues-

tas a los miembros de la corte, ataviadas finamente como sus dueños, posteriormente eran llevadas al río y puestas en pequeñas barcas que las transportaban río abajo, llevándose los malos espíritus consigo.

Posteriormente con la popularización de la costumbre, se dejó de desechar las muñecas debido a que las personas menos adineradas no podían darse el lujo de perder artesanías tan costosas como las muñecas de papel, por lo que la tradición de dejarlas ir río abajo, cambió a guardar las muñecas y sólo dejarlas al descubierto durante la festividad, la cual se designó sería el día 3 de marzo, cambiando su nombre a HINA MATSURI



EL HINA MATSURI EN LA ACTUALIDAD

Actualmente la festividad va más de la mano a celebrar a las niñas de la casa y esperar que la buena fortuna bendiga a las pequeñas del hogar, las ahora desechables muñecas, se convirtieron en el adorno central del hogar; durante la festividad, estas artesanías de miles de yenes, se colocan en repisas escalonadas de hasta 7 niveles, sus vestuarios representan a la antigua corte de la era Heian. Se dice que si las muñecas se exhiben más en un día las niñas no encontrarán un buen marido, por esto se guardan sin excusa ni pretexto a primera hora del día 4 de marzo

Este día se cantan melodías tradicionales, a las niñas se les sirven dulces de colores y platos típicos llamados hinaarare, que según la tradición protegen de las enfermedades a las pequeñas. Entre otras costumbres se les ofrece un trago de un tipo de sake ligero llamado shirozake, de color blanco y sabor dulce, se utiliza para purificar el cuerpo y el alma

Los pasteles también tienen su lugar en la celebración moderna, al igual que la navidad japonesa, se regalan como símbolo de amistad, el compartir tu pastel del Hinamatsuri es un motivo de gran importancia, especialmente si la niña lo comparte con un niño. Existen infinidad de tradiciones y costumbres en el país del sol naciente, si deseas conocerlas no dejes de leer los próximos números de tu revista favorita, Conexión Manga, ¡hasta pronto!

...el más selecto que más me gusta con él...
 Los asientos es que me encantan los grises y los verdes.
 Tecnología se puede mejorar de todo mundo.

WUOLIN



Por Judith G.



HONDA U3-X

TRANSPÓRTATE POR LA CIUDAD SIN BAJAR DE TU SILLA

El concepto de vehículos personales no es algo realmente nuevo, simplemente los Segway que vemos movilizarse por reforma y diversas zonas de Polanco son un ejemplo de ello: un ejemplo bastante caro, en este rubro la empresa Honda quiere tener su tajada del pastel y próximamente pondrá a disposición del público su vehículo U3-X, una especie de monociclo eléctrico en cuyo interior yacen pequeñas ruedas con movimiento independiente que permiten moverse en cualquier dirección; el usuario sólo tiene que apoyar su peso a la dirección que desea ir, de la misma forma que el mencionado Segway. Gracias a su giroscopio y acelerómetro digital, siempre se mantendrá balanceado, aumentando de velocidad dependiendo de la inclinación que su usuario le marque. Su peso es de sólo 10 kilos y su batería eléctrica tiene una duración de una hora en uso continuo. La empresa espera ofrecer pronto una versión comercial a un precio aproximado de 600 dólares.

FACEBANK

LA ÚNICA MANERA DE HACER FACEBOOK

GENESIS ORIGIN PC

LA PC MÁS RÁPIDA DEL MUNDO

LA REVOLUCIÓN DEL DÓBLAJE

Por Adolfo Zurita

Gracias a las últimas noticias he notado en qué que aceptar que el streaming no sólo es una opción para ver anime, es el futuro. Es bastante sencillo ver prácticamente cualquier serie ya sea mediante YouTube, Crunchyroll y los canales de cada una de las productoras y distribuidoras americanas, siempre que vivas en Norteamérica o en buena medida, de Estados Unidos. Te dediques a hacer algunas maniobras verdaderamente kafkianas para mantenerlo Premium y poder ver el contenido cuando y eso está cambiando rápidamente, también.

Básicamente, si Víz puede tener los derechos de Bakuman, pero sólo para Estados Unidos, para permitir que otra compañía compre los derechos de la misma serie para otra zona geográfica. Esto hace que nosotros no podríamos ver esas series, pues Shueisha aún la está vendiendo como licencia para el mejor pastor de Latinoamérica. Y dado que no hay una compañía como Víz o Mediaset, vamos a verlo si quiera como a Kids en México, que se lance

el paquete, pues no es lo que podemos esperar, pero algún día sea comprado para la televisión ya sea abierta o por cable.

Pero entonces viene el segundo problema: la mayoría de las series que se traducen y licencian en nuestro país son complicadas, cada vez que ya fueron un éxito en otros. Pokémon, Dragon Ball, Bleach y Naruto llegaron a la vez que ya habían sido probados en el país. Y como San Dimas, Caballeros de Z, Dragon Ball Z en Europa y las muchas series que han llegado a un gran boom de Caballeros, se están a las una licencia para Estados Unidos que no se estaba viendo, era posible hacer que funcionara también en México.

Pero si el éxito de la serie es por Internet a un público que en sí se ve mucho menor al público que puede obtenerse por la televisión, las posibilidades de una licencia para Latinoamérica se vuelven más y más limitadas.

Por supuesto, no haré aquí ningún comentario sobre los sitios donde es posible ver series de manera legal o otras cosas que hagan que se vean aquellas que están bloqueadas, no es la gran cosa, sin embargo, la vería por Internet nos acercamos de algo muy especial que podíamos disfrutar: es la serie en televisión abierta o por cable nacional y es en ese momento el doblaje, la voz y la historia, el arte y algo que vamos a intentar nicho, pero en un ambiente por poder ver todo el anime que queremos sin tener que pagar precios exorbitantes.



WAVE INTERVET





DANSHI KOUKOUSSEI NO MICHIJOU

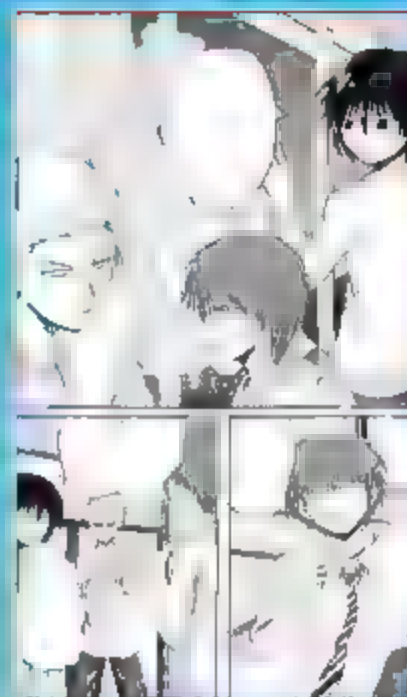
HISTORICAL BOYS CHOICE

E



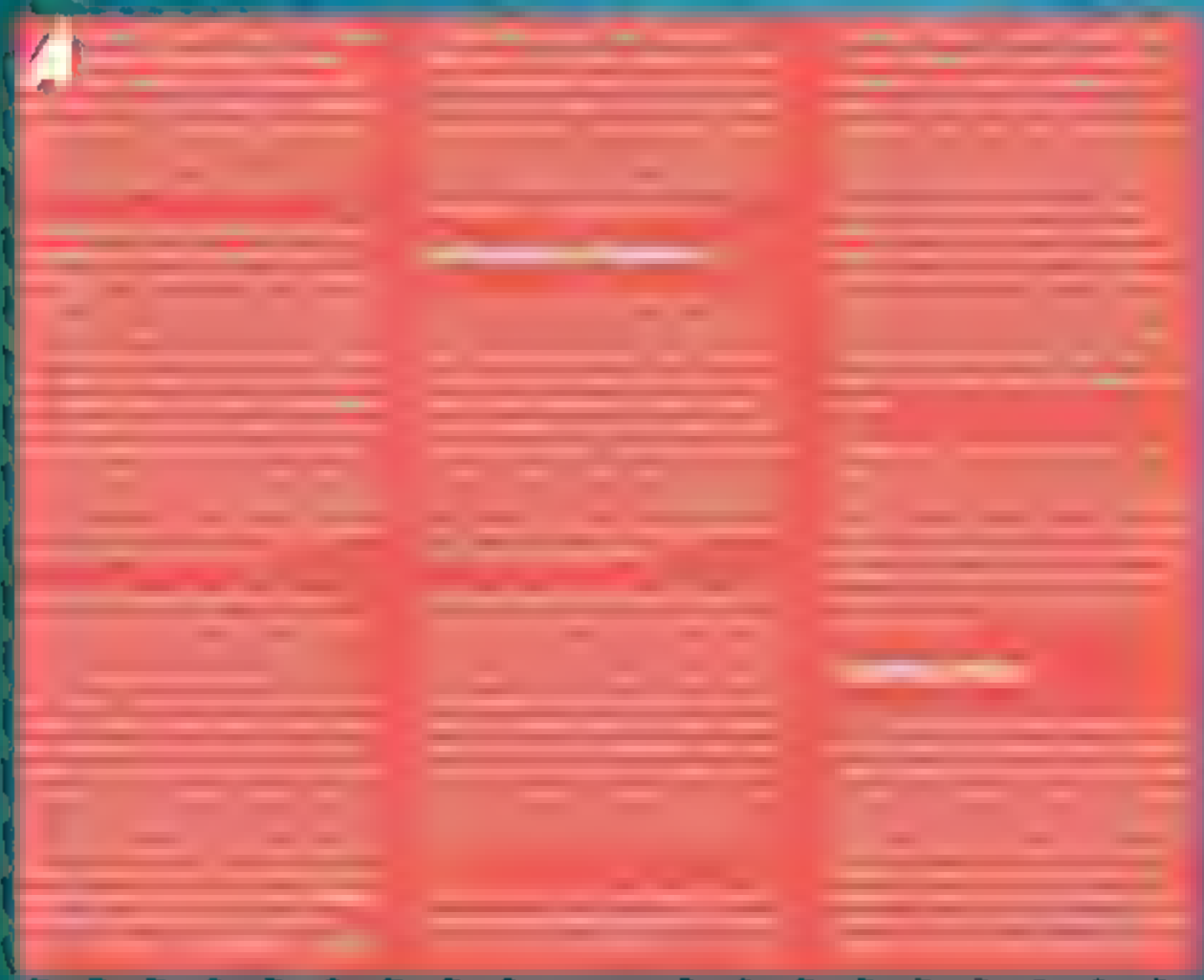


上野 三郎 三郎





ANTES Y DESPUÉS DE LA GUERRA



TASOGA OTOME X AMNESIA



Il primo volume della serie è stato pubblicato nel 2003 e ha raggiunto un grande successo di pubblico. La serie è stata adattata in anime e film, e ha ispirato anche un videogioco. La trama è avvincente e coinvolgente, e i personaggi sono ben sviluppati. La serie è una delle migliori opere di manga e anime degli ultimi anni.

ARE



THE NEW YORK TIMES
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."

THE NEW YORK TIMES
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."



THE NEW YORK TIMES
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."

THE NEW YORK TIMES
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."

THE NEW YORK TIMES
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."



THE NEW YORK TIMES
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."

17

THE NEW YORK TIMES
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."

THE NEW YORK TIMES
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."

THE NEW YORK TIMES
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."
 "A beautiful, beautiful book."

TECHNICAL

Editor: [Name]

Argument: [Name]

Art: [Name]

Editorial: [Name]

Design: [Name]

Letter/ Square: [Name]

Classification: [Name]

Calligraphy: [Name]

Illustration: [Name]

Production: [Name]

Publication: [Name]

Printing: [Name]

Design: [Name]

Letter/ Square: [Name]

Classification: [Name]

Calligraphy: [Name]

Illustration: [Name]

Production: [Name]

Publication: [Name]

Printing: [Name]

Design: [Name]

Letter/ Square: [Name]

Classification: [Name]

Calligraphy: [Name]

Illustration: [Name]

Production: [Name]

Publication: [Name]

Printing: [Name]

Design: [Name]

Letter/ Square: [Name]

Classification: [Name]

Calligraphy: [Name]

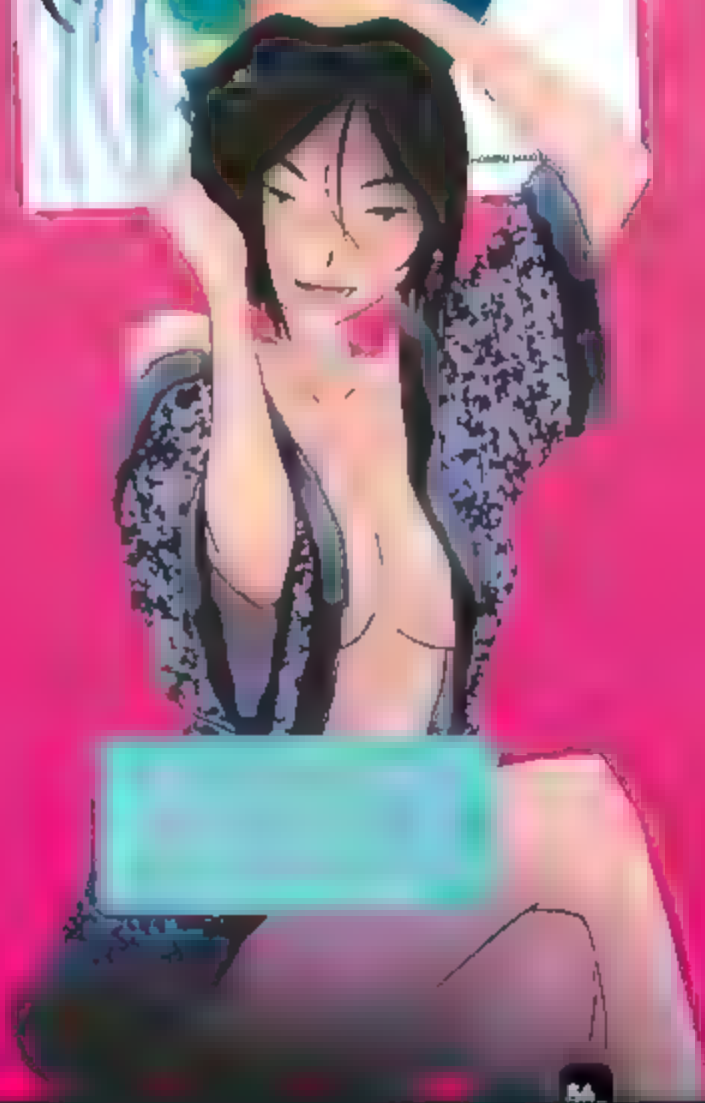
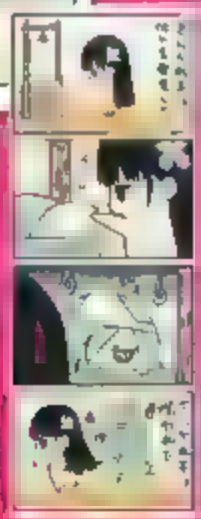
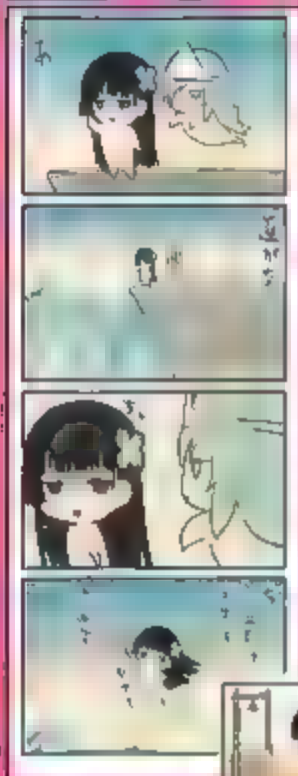
SANKAR

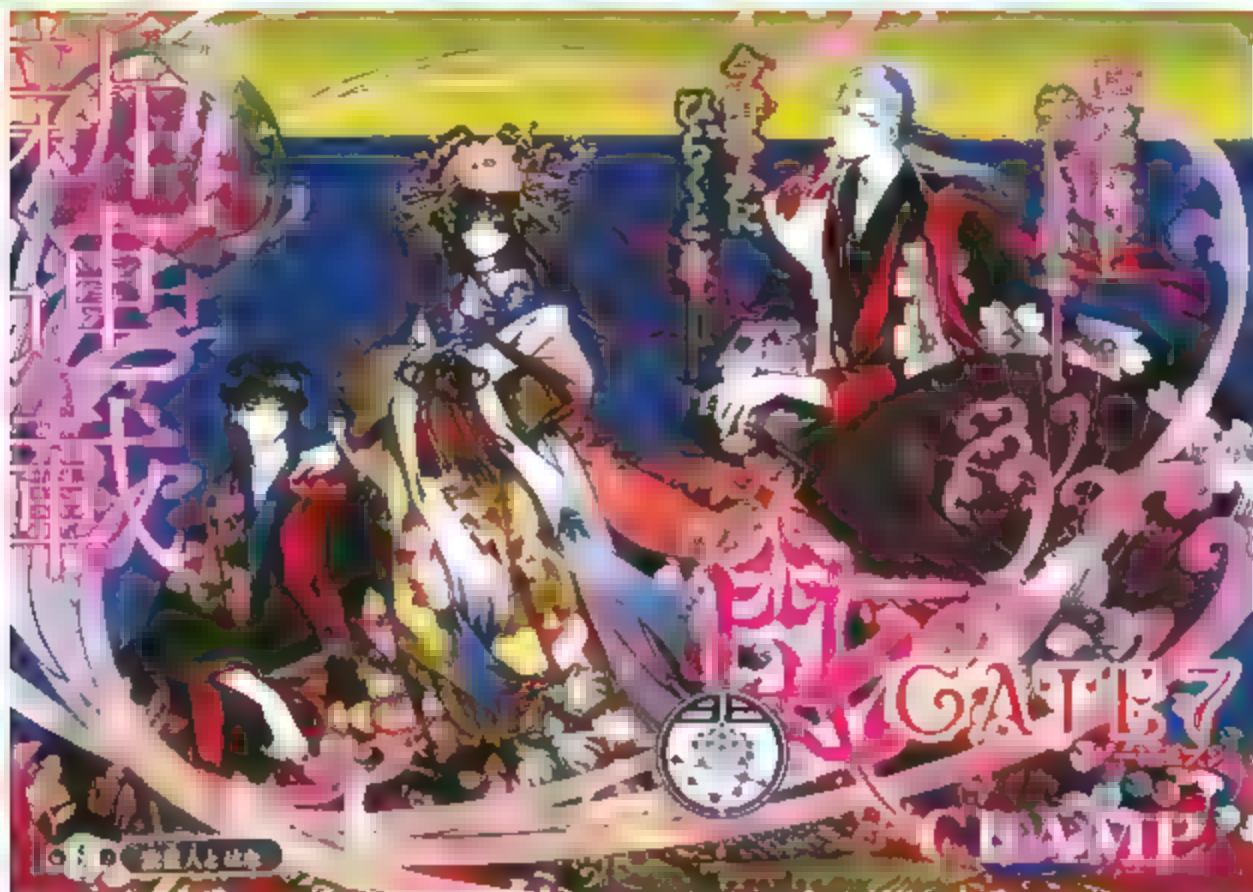
MI QUERIDA MUERTA VIVIENTE

W



REA





GATE 7

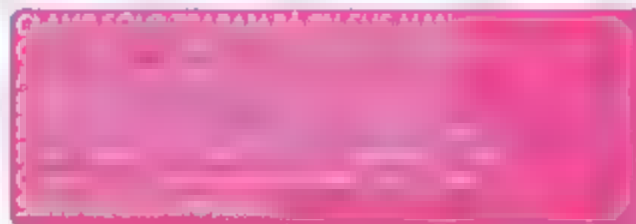
LA PUERTA AL MISTERIO

Por Gaby Mayo

La conexión entre dimensiones paralelas es un tema recurrente en los mangas más recientes del famoso cuarteto creativo. **CLAMP** *Wu Hou* nos llevó de la mano por la puerta donde los sueños, la mitología y lo sobrenatural convergen, también *Tsubasa: Reservoir Chronicle* nos transporta entre mundos y dimensiones paralelas donde la moneda de cambio son los sueños de las personas. Esta temática parece fascinar a las autoras y es ahora revisada a profundidad en **GATE 7**.

Chikahito Takamoto, joven simpático y ruidoso que parece estar muy ligado al número tres. Es un gran fanático de Kyoto, una famosa por su riqueza histórica que guarda grandes misterios envueltos entre leyendas y misticismo. Adora todo lo relacionado con esta ciudad, desde el típico dialecto de los lugareños pasando por las delicias gastronómicas, templos y por supuesto, *kamishichiken*, las famosas Siete casas de Té. En una visita tres meses antes al templo Kitano Tenman-guu, conoció a

tres personas con extraños poderes y sin saberlo entró por casualidad en un mundo donde los espíritus de la oscuridad deben ser combatidos por un singular guerrero, Hana, que puede penetrar el umbral del



GATE 7

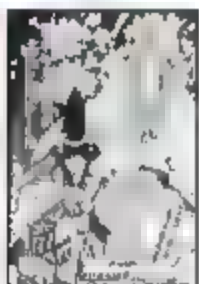
1



ver con las fuerzas de oposición Tachibana es la luz, Sakura es la sombra y Chikahito y Hana están en el medio. Hana es quien "se Jeva en todas las cosas" y Chikahito es quien "deja de lado todas las cosas".

El arte, es lo que podemos esperar de CLAMP mucho cuidado a la escenografía especialmente los templos, además que han optado por un estilo de entintado grueso y firme, muy adecuado para este manga shonen, sin embargo, al meternos en la historia, *Gate 7* es un manga que puede resultar difícil de seguir, se necesita un amplio conocimiento del folclore japonés e historia, pues incluye las reencarnaciones de personajes históricos como **Hidetatsu Toyotomi Akachi Mitsuhide Date Masamune Senada Yukimura y Iemitsu Tokugawa**, el primer antagonista de la serie que están ligados a la historia de Kioto y otros personajes históricos famosos

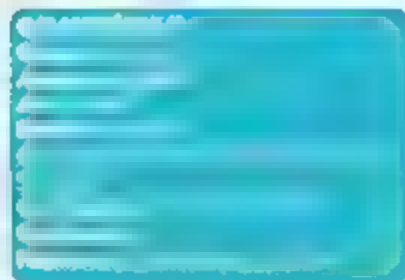
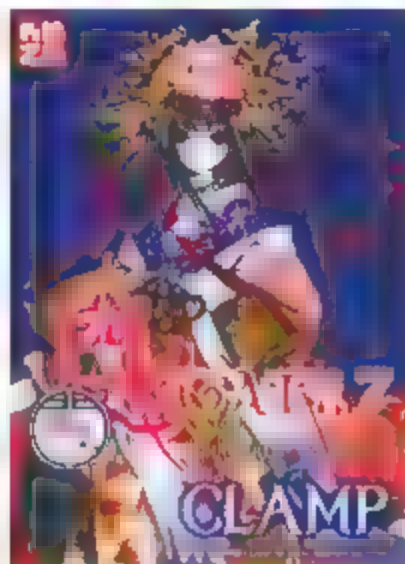
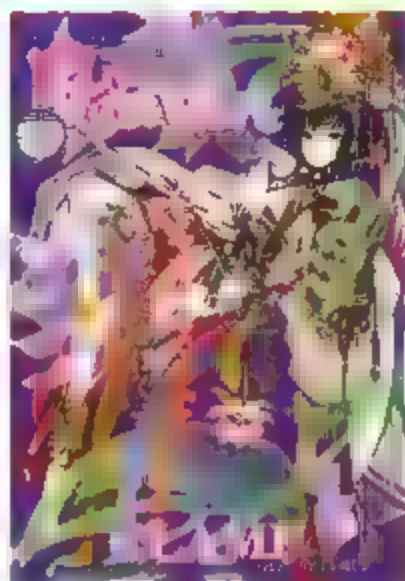
y forman parte de la inminente guerra que se dará en el mundo de los espíritus. El manga inició oficialmente en abril 11 de 2010 con una historia autoconclusiva que presentaban a los personaje principales. El sería comenzó el 4 de febrero 2011 en la revista *Jump Square* de editorial Shueisha. De hecho, *Gate 7* es el primer manga de CLAMP publicado para esa empresa.



ying y el yang. Hana es muy dulce y a veces muy infantil, le encanta comer tallarines y vestir con gorras de animalitos.

Hana representa al equilibrio de fuerzas, y esto también se entiende al equilibrio de ambos géneros sin ser ninguno a la vez, así que Hana es un ser andrógino. En combate puede blandir todo tipo de armas conjuradas por sus dos guardianes, Sakura y Tachibana. Esta vez, CLAMP utiliza el concepto chino de Yin y Yang como el fundamento para toda la trama que tiene que

CLAMP sólo trabajará en sus mangas *GATE 7* y *Drug and Drop*, debido a que en diciembre del 2011 se reportó que un miembro de CLAMP no especificaron quién, sufrió una fractura de compresión lumbar, por culpa de las largas horas de estar sentada en una silla y se le ordenó tomar la mitad de un año sabático para descansar y recuperarse para evitar que la lesión acortara su carrera.



COSPLAY AL ESTILO TAPATÍO

MÉXICO ES UN PAÍS ADORADOR DEL COSPLAY. ESTA DISCIPLINA SE LLEVA A CABO EN DISTINTAS ZONAS DE LA REPÚBLICA. A CONTINUACIÓN LES MOSTRAMOS EL TALENTO DE UN GRUPO DE COSPLAYERS DE LA CIUDAD DE GUADALAJARA EN EL BELLO ESTADO DE JALISCO. LAS FOTOS FUERON TOMADAS EN EL MAJESTUOSO PANTEÓN DE BELÉN. LA SERIE UMINEKO FUE EL PRETEXTO PARA ESTE SOBERBIO TRABAJO.



UNA DE LAS MÁS ASEDADAS POR LOS VISITANTES AL PANTEÓN PARA FOTOS DEL RECUERDO.

EL ÁRBOL DENOMINADO "DRÁCULA" FUE UNO DE LOS MARCOS PERFECTOS PARA FOTografiar con las cosplayers



MIGUEL ARAUJO "PIERROT"
UNO DE LOS ORGANIZADORES
DE LA SESIÓN EN BELÉN.



POR MÁS DE 4 HORAS SE
REALIZÓ LA SESIÓN, AQUÍ
CON MICHELLE.

MÁS DE 20 COSPLAYE-
RES ESTUVIERON PARTI-
CIPANDO CON LA SERIE
UMINEKO.

LA COSPLAY "NANA-RIN",
UNA DE LAS MÁS PUN-
TUALES Y BELLAS.



NORIKO SIENDO UNA DE LAS ES-
TACAS MÁS SEXYS DE LA SESIÓN
FOTOGRAFICA.



UNA POSE MUY SEXY DE RIN.

UNA DE LAS PAREJITAS QUE
SE FORMÓ ESE DÍA.



LA COSPLAYER
SYBELLE COMENTÓ
QUE LE LLEVÓ HACER
EL TRAJE MÁS
DE UN MES.

LA PLANEACIÓN LLEVÓ
MÁS DE TRES
MESES.

